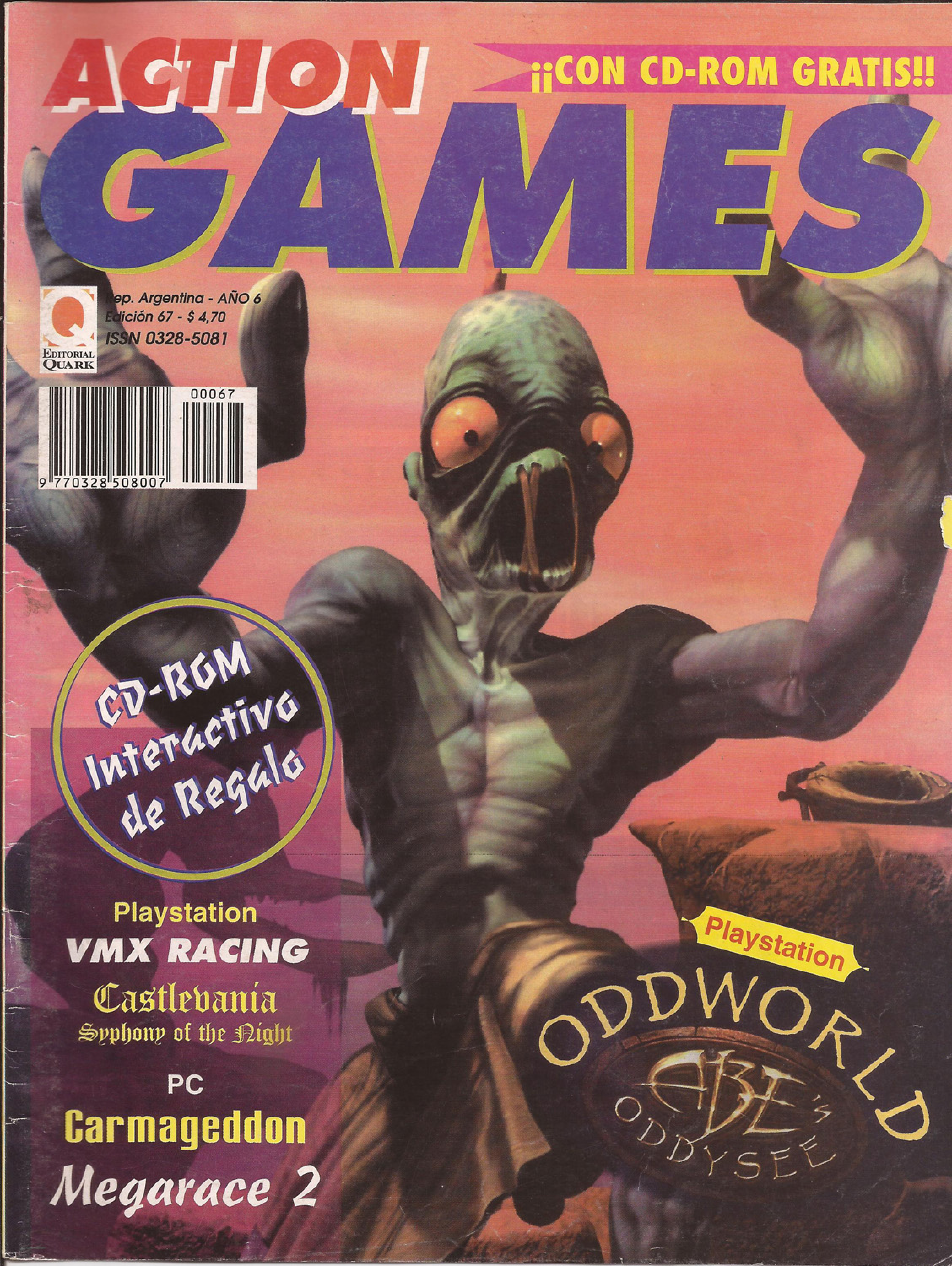


ACTION
GAMES
¡¡CON CD-ROM GRATIS!!
Rep. Argentina - AÑO 6
Edición 67 - $ 4,70
ISSN 0328-5081
EDITORIAL QUARK
00067
9 770328 508007
CD-ROM Interactivo de Regalo
Playstation
VMX RACING
Castlevania
Syphony of the Night
PC
Carmageddon
Megarace 2
Playstation
ODDWORLD
ABE'S ODDYSEE

ACTION GAMES

AÑO 6 - Nº67- ENERO 1998

Director
Daniel Trejo

Producción
Pablo M. Dodero



Av. Rivadavia 2421 - 3º - Of. 5
1034 - Buenos Aires - Argentina
Tel./Fax: 953-3861 / 951-5531

Editorial Quark es una empresa del Grupo Editorial Betanel

Presidente
Elio Somaschini

Director
Horacio D. Vallejo

Distribución
Capital
Carlos Cancellaro e Hijos S. H.
301-4942 - Capital

Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Vélez Sarsfield 1950 - Capital

Uruguay
A La Vista S. A.
Joaquín Suarez 3093 - Mtevideo. - R.O.U.

Diagramación:
José F. Caballero - Prod. Publicitarias
Viamonte 2031 - 6º A - Capital

Fotocromía
Mac Time
Av. Scalabrini Ortiz 444 - Capital

Impresión
IMPRENTA ROSGAL S. A.
MONTEVIDEO - R. O. U.

ACTION GAMES *es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.*

SUMARIO

PREVIEWS

PLAYSTATION

PC

NINTENDO 64

COMPRAMOS
CONSOLAS USADAS
FUNCIONANDO O NO
EJEMPLO
PLAYSTATION
SEGA SATURN



CONSEJOS UTILES PARA EL CUIDADO DE TU CONSOLA

A los usuarios de Playstation, Saturn y Nintendo 64 se les informa que dichas consolas trabajan con alimentación de 110 voltios en línea. En nuestro país (Argentina) tenemos una alimentación de línea de 220 voltios, por lo tanto se aconseja utilizar un transformador adaptador de 220V/110V 50 watts de potencia (no autotransformador). Estos transformadores se diferencian de los autotransformadores en que al tener una fluctuación de +/-220 volts en la línea, protegen a tu consola de posibles aumentos de corriente a la salida de los mismos (110 volts), gracias a sus dos bobinados independientes, un primario que es la entrada de 220 volts y un secundario que es la salida de 110 volts. De esta manera por mas que halla un aumento de corriente en línea, la parte secundaria no alterará de forma alguna la salida de 110 volts con la cual se alimenta tu consola, por lo contrario los autotransformadores tienden a dejar pasar la misma corriente de entrada (220 volts) o ponerse en corto.

Debido a esto la fuente de tu consola dejará de funcionar ya que está preparada para trabajar de 100 a 120 volts.

Por eso S. E. S. te aconseja que cuando compres un adaptador de 220/110 volts tengas la precaución de que sea un transformador.

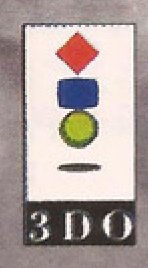
ANTE CUALQUIER DUDA CONSULTANOS TELEFONICAMENTE EN EL HORARIO DE 9:30 A 19:00. TE/FAX. 951-9421. TE BRINDAREMOS TODO EL APOYO TECNICO QUE NECESITES

REFORMAS DE PLAYSTATION Y SEGA SATURN









SERVICIO ESPECIALIZADO EN PLAYSTATION Y SEGA SATURN EN 4 HS CON REPUESTOS ORIGINALES ¡¡SI TU MAQUINA NO ESTA LISTA EN 4 HS, TU SERVICE ES GRATIS!!

REFORMAMOS TU PLAYSTATION EUROPEA A NTSC

Compra y venta de: cartuchos Sega
CD: Sega - Saturn - 3DO - Playstation
Consolas de todo tipo y marca.
Ejemplo: Sega - 3DO (usado)

Consultas telefónicas al 951-9421
Horario: lunes a viernes de 10:00 a 19:30 hs.,
sábados de 9:30 a 14:00 hs.

Juan Domingo Perón 2338 - 1º Piso

CONSEJOS, PIOLADAS Y SOLUCIONES

SHOTS

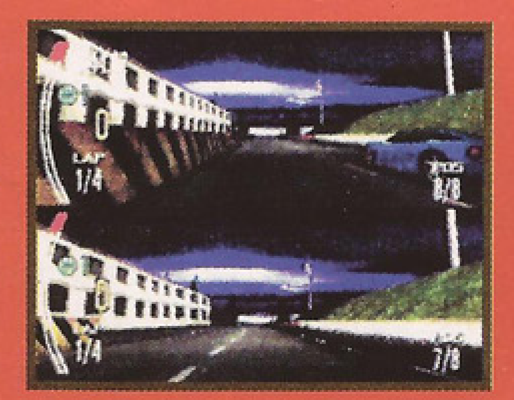
COMO Y CUANDO SALVAR TU JUEGO

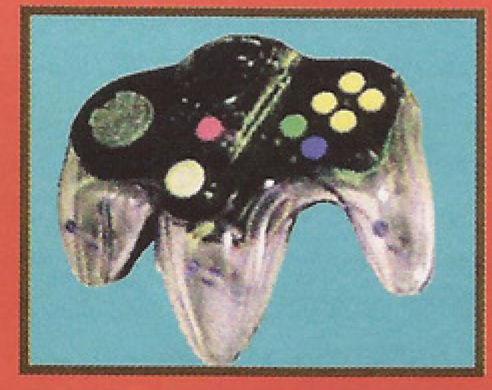
Alguien nos recomendó quitar la tarjeta de memoria de la unidad después de apagar la consola, y luego insertarla solamente después que habíamos encendido la consola, para evitar un golpe de tensión que podría arruinar la información salvada. Preguntamos a expertos sobre las distintas consolas, y te pasamos los datitos sobre la mejor manera de proteger los games salvados.

Sobre las consolas de Sony, la recomendación es insertar la tarjeta de memoria después de encender el PlayStation.

Para Nintendo, la estrategia es insertar tu pack solamente después de prender tu N64. En cuanto a Sega, nos aseguraron que un golpe de tensión no debería borrar memoria guardada en el Saturno, a menos que la batería de litio hubiera expirado. Por eso se recomienda cambiar la batería cada dos años. Y como se podría perder información mientras estás cambiando la batería, se recomienda guardar la información en un cartucho de back-up del Saturno, primero.

Para estar seguros que hasta los más lentejones entendieron (y después no nos vengan a llorar en el hombro) prendé tu N64 o PlayStation primero antes de insertar una tarjeta de memoria en el control o sistema. Y los dueños de Saturno, no se olviden de guardar sus games en un cartucho de back-up antes de cambiar la batería.





UN RIESGO POCO AGRADABLE

Cuando comprás productos sin licencia, para cualquier sistema de juego, tené cuidado. Aunque tengan un aspecto alucinante, estos productos pueden llegar a jorobarte más de lo que te imaginás. Para empezar, por ejemplo, los controles no licenciados, como el SharkPad Pro de Interact para Nintendo, no soportan el Rumble Pak. Pero incluso hay casos en que el hardware sin licencia ha destruido parcial o completamente un sistema de game. Fijate en la información sobre licencia en el envase original para ver si tu equipo tiene licencia oficial.

NEED FOR SPEED SIN MUSICA

Atención los fanas de este game de carreras. El game está hecho para televisores estéreo, y así, cuando se lo juega en modo dos jugadores, la música sale por un parlante y los efectos de sonido salen por otro. Pero si vos tenés un televisor monoaural (con un solo canal de sonido), te vas a encontrar que si jugás con dos jugadores, la música de fondo desaparece. Puede sonar después de la carrera, pero no durante la acción; solamente quedan los efectos de sonido.

NINTENDO VA A LOS ARCADES

Se dice que Nintendo está tratando de meterse en el negocio de los arcades por la puerta de atrás. Tal vez porque los operadores de arcade y Nintendo se han llevado como hermanos en los últimos años ...o sea que han andado a las piñas. Recientemente en Japón Seta anunció su sistema Aleck 64. El sistema es básicamente una tarjeta Nintendo 64 retroadaptada con los chiches especiales de sonido que tienen todos los títulos que funcionan a fichitas. El sistema está actualmente en sus etapas de desarrollo. Algunos desarrolladores independientes podrían poner sus games N64 primero en los arcades y recién después ofrecerlos para el hogar.

BUENAS NOTICIAS, GAMEMANIACOS

GT Interactive ha comprado Single Trac Entertainment, fabricantes de algunos de los títulos más vendidos por PlayStation, incluyendo Warhawk, Twisted Metal y Twisted Metal 2. Single Trac es uno de los desarrolladores de software más respetados en la industria; GT Interactive parece estar tomando posiciones para convertirse en uno de los principales editores de software del futuro. Single Trac desarrollará tres o cuatro nuevos títulos por año para el Nintendo 64, el PlayStation y las PC. El primer título que publicará GT Interactive será Critical Depth para el PlayStation de Sony. Cuanto más títulos, mejor, ¿no te parece, fiera?

SHOTS

SISTEMA SECRETO DE SEGA

Sega ha estado muy ocupado en meses recientes, pero no precisamente en elaborar games para el sistema Saturno. Han estado trabajando muy calladitos para terminar su sistema de consola de cuarta generación. Por supuesto que cuando se les pregunta responden "Sin comentarios", y hasta dicen que no hay ningún sistema nuevo. Pero los chismes corren y en la comunidad de expertos en desarrollos confirmaron recientemente que Sega piensa seguir adelante con sus planes para el sistema de 64 bits Black Belt.

Este sistema fue desarrollado en los Estados Unidos por ingenieros de SegaSoft, Microsoft y 3Dfx. La gente de Sega en Yanquilandia decidieron no usar el prototipo desarrollado por Sega de Japón, que tenía el nombre en código Dural. Parece que cuando Sega comparó los dos prototipos, no estaban buscando la máquina más poderosa, sino la más rápida ...y Black Belt ganó.

El sistema de operación de Black Belt fue desarrollado por Microsoft y se sabe que los desarrolladores están contentos porque van a poder tener acceso fácil a muchas de las funciones de gráficos y audio de la máquina, con lo que van a eliminar los dolores de cabeza que les trajo el Saturno, bastante antipático en este sentido. Un sistema de operaciones diseñado en EE.UU. también va a tener la ventaja de estar en inglés, con lo que va a resolver el problema que tenían los desarrolladores cuando traducían los manuales de operación japoneses.

Se pudo adivinar algunas cositas de la nueva máquina y sus ventajas en la reciente exposición E3 que se hizo en Atlanta. Ahí, se dijo que los primeros sistemas en desarrollo aparecerían en dos meses. ¡Qué suspenso...!

Un dispositivo piola para jorobar a los mirones...

UNA PANTALLA SECRETA

A esta altura del partido, ya no es tan fácil tener una idea realmente ingeniosa en cuestión de consolas. Pero para Dane Galden, inventor del joystick Game Handler y de otros aparatitos copados, los periféricos novedosos no son la parte difícil. En cambio, tiene bastantes problemas para encontrar un socio importante que trabaje con sus ideas.

Galden recientemente empezó a mostrar su más reciente creación: una minipantalla que se enchufa en el puerto de la parte inferior del control del Nintendo 64 y que te permite elegir jugadas en los games deportivos o de estrategia ...y al mismo tiempo ocultarle tus tácticas a tus oponentes.

Según Galden, hace mucho que se le había ocurrido esta idea, pero tuvo que esperar que las consolas se volvieran más potentes. Ahora espera vender su aparatito por unos 20 dólares, o bien ofrecerlo como un valor agregado a los títulos adecuados.

previews

Nintendo 64/Boss Studios-Kemco

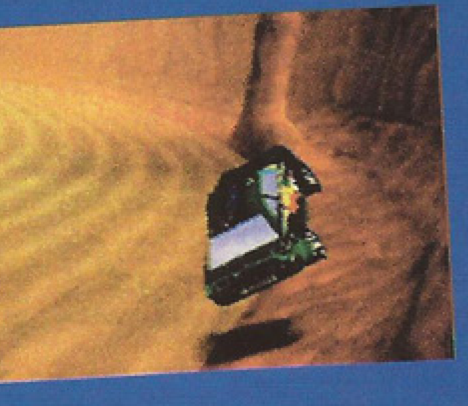
top gear rally

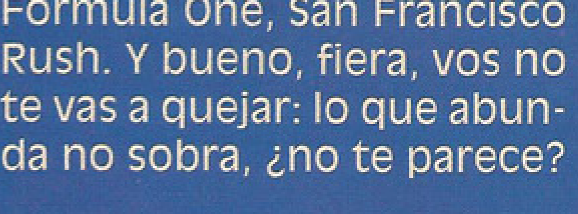
¡Top Gear te ofrece una competencia tan feroz como la que se ha desatado entre los games de carreras esta temporada!

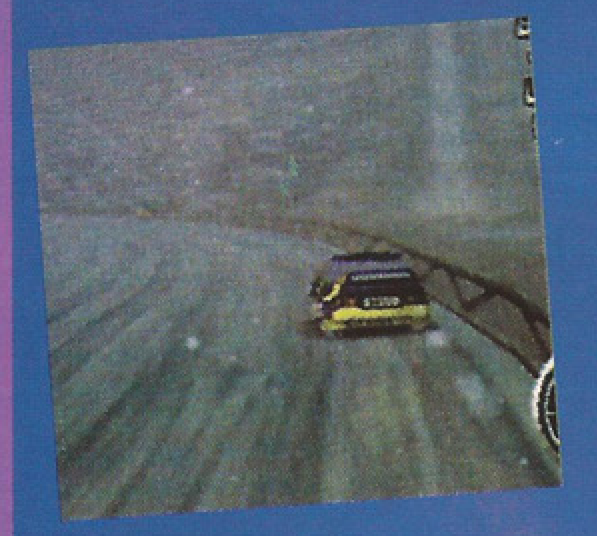




Ha llegado a las pistas Top Gear, y parece uno de los mejores games de carreras de autos que haya llegado hasta la fecha al N64 ... Pero atrás vienen rugiendo sus competidores: Multi Racing Championship, Formula One, San Francisco Rush. Y bueno, fiera, vos no te vas a quejar: lo que abunda no sobra, ¿no te parece?







EL JUEGO

Top Gear Rally parece un buen candidato para llegar primero a la bandera a cuadros en el campeonato del Nintendo 64. Avanza a kilómetros de distancia del aburrido Cruis'n USA: tiene cinco pistas diferentes por ruta y off-road, incluyendo desierto, montaña, jungla y costa marina, así como varias condiciones ambientales diferentes, como nieve, niebla, lluvia y oscuridad. También será el primer game de carreras que cuente con el Rumble Pack, de modo que ya te podés ir preparando a disfrutar las emociones que complementan este juego.



LOS GRÁFICOS

Los autos tienen un aspecto nítido y detallado contra los fondos renderizados. Las luces y sombras en tiempo real permiten efectos nocturnos espectaculares y choques alucinantes. Los saltos en las imágenes que son tan comunes en otros games de carreras casi no se notan aquí, y la velocidad de los cuadros permite un movimiento fluido muy copado.



LOS CONTROLES

Dado que solamente lo podés jugar vía el control analógico, te puede llegar a costar un poco acostumbrarte a manejarlo con precisión, pero después vas a ver que permite un manejo más realista. La opción para dos jugadores le añade mucho tiempo más para seguir jugando este game sin aburrirte de él.




SEGA
SEGA SATURN
PC CD-ROM
PlayStation™
PlayGame
La nueva dimensión en juegos y computación.
Cuenca 2840 - Tel.501-9163 - playgame@navigo.com.ar

previews



Saturno/Lobotomy Software

QUAKE

¡Por fin llegó el terremoto al Saturno!

Los gamemaníacos han estado esperando ansiosamente este game de tiros por corredores, que hizo esperar bastante su llegada a las consolas caseras. Sega lo consiguió primero, y por suerte la versión parece bastante buena.

Una de las razones para que todos estuviéramos comiéndonos las uñas pero llenos de esperanzas es que los desarrolladores de este game, Lobotomy, fueron los autores del mejor game de tiros por corredores que haya llegado al Saturno hasta la fecha: Powerslave. Por lo que se vé, Lobotomy consiguió crear un Quake rápido y escalofriante que se vé fiel al original. También cuenta con muchas de las mejores características de la versión para PC, incluyendo ocho armas diferentes, cuatro episodios multinivel, y montones de enemigos y "power-ups".

Las pantallas muestran efectos copados de iluminación ambiental, con texturas detalladas sobre las paredes y pisos. El game cuenta con 13 clases diferentes de enemigos. Otros efectos repiolas incluyen los efectos luminosos de las explosiones. Y como no podía faltar, el Nail Gun.

Gracias al control analógico de Sega, vas a poder disfrutar de una amplia gama de movimientos a través de los salones. La única mala noticia hasta ahora es que Quake no será un game con Net Link, o sea que no vas a poder tirotearte con otros gamemaníacos. No importa, dedicate a reventar monstruos hasta que se te pase la bronca.

Saturno/Capcom

RESIDENT EVIL

Este juego asqueroso y retorcido por fin llega a tu consola... ¡ya no necesitás comprarte una PlayStation!

Para alegría de los dueños fieles a su Saturno, ha llegado este game retorcido y enfermo que casi los hizo comprarse un PlayStation: Capcom cumplió su promesa. Uno de los mejores juegos de PlayStation ahora llega al Saturno, lleno como siempre de misterio, suspenso, rompecabezas y horror del más exagerado. Resident Evil sigue tan bueno como siempre, y con mucha más sangre, sudor y tripas.

¡La versión que prefieren nueve de cada diez zombies!

Resident Evil cuenta como era de esperar con un argumento complicado pero interesante que seguramente te va a mantener clavado a tu silla. Lo que es una buena idea, porque los gráficos son lo bastante sangrientos y asquerosos como para hacerte dar un salto hasta el techo. Los elementos del juego están todos ahí: armas, municiones, salud, llaves ganzúas, mapas y pistas que (con un poco de suerte) te van a permitir sobrevivir en este mundo sombrío lleno de engaños y muertes escalofriantes.

Y ya que hablamos de eso, por si alguien no lo sabía, éste no es un game para gente impresionable: la violencia y la carnicería parecen haber aumentado. Este juego literalmente está empapado de sangre, tanto en la parte de acción como en las películas que hacen de unión.

Los personajes que manejás, Chris y Jill, tienen que ponerse las pilas si quieren sobrevivir al ataque combinado de todos esos bicharracos de pesadilla: zombies, cuervos, perros mutantes... todos con hambre y dispuestos a cualquier cosa para almorzárselos.











PlayStation/Namco

ACE COMBAT 2



¡Preparate para despegar! Ace Combat 2 está lleno de excitación de alto vuelo y violencia aire-aire...

Aquí tenemos otro copado game de arcade en su versión para el PlayStation, en esta segunda parte al título de 1995, Air Combat. Preparate para una diversión al mango con el doble de aviones, el doble de misiones y una máquina inteligente lista para achicharrarte como un pollo en cuanto te sentés en tu cabina.

En nuestra opinión, solamente otro game de vuelo se acercó a la excitación de Air Combat (Agile Warrior), Ace Combat 2 te ofrece misiones novedosas (como reventar plataformas petroleras o escoltar aviones de combate a través de cielos turbulentos), y fondos más detallados, sobre todo cerca de las ciudades y zonas pobladas.

Los controles están a la altura de estas emociones: disparos con dos botones, fáciles de manejar. Para los gamemaníacos que nunca han manejado un simulador de vuelo, éste es perfecto para ir adiestrando tus garfios. Y si sos veterano, preparate para un combate a la medida de tus habilidades.

PlayStation/Core-Eidos

fighting force

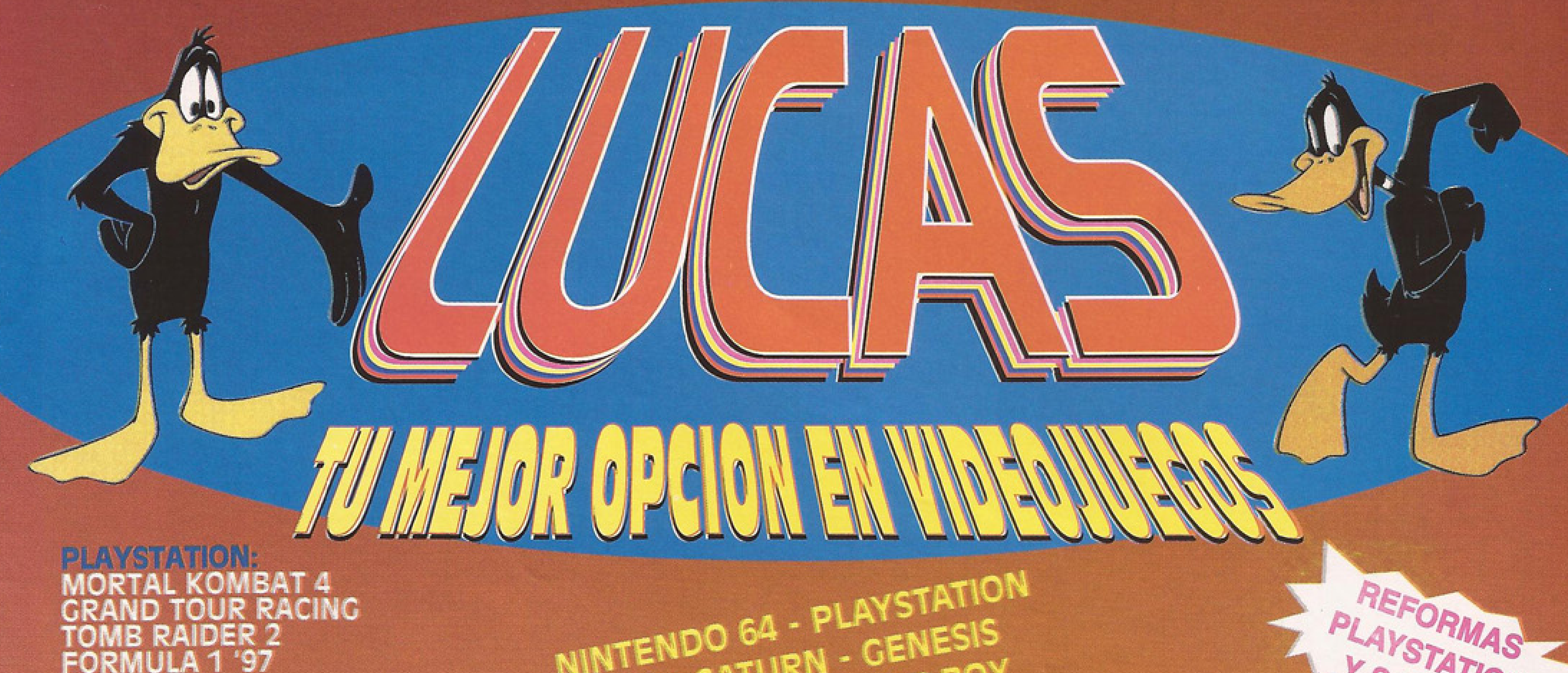
Llegó Fighting Force, para hacerle la competencia a Tekken como una fiesta de peleas llena de puños, sicóticos dispuestos a romper cabezas, y botellas rotas chorreando sangre,

El Argumento - El malvado jefe mafioso Doctor Zeng está usando una nueva droga llamada Biothene para convertir a la población de la nación en zombies. También ha robado una nueva fuente de energía que aumenta la potencia de Biothene mil veces y convierte a la droga en un potente combustible. Se rumorea que Zeng está creando un arma espantosa, que puede orbitar la Tierra impulsada por Biothene y destruir el mundo a su mandato. Como siempre, te toca a vos detener a este loco y salvar vos solito al mundo.

El Juego - Fighting Force ofrece piñas tridimensionales tipo Rocky con todo realismo. Uno o dos jugadores pueden participar de la lucha, eligiendo entre cuatro luchadores, cada uno de los cuales tiene sus propios golpes y atributos. Los jugadores avanzan peleando por 10 niveles no lineales que consisten en aproximadamente 25 escenarios, desde edificios de oficinas en el centro de la ciudad, hasta aviones en vuelo e islas secretas. Si vos y un amigo quieren enfrentarse, hay un modo Battle Arena, que recuerda la lucha de dos jugadores al final del Die Hard arcade.

Las Peleas - Cada personaje que se pasea por las calles puede usar más de 50 golpes de su repertorio, que incluye combos, lanzamientos, y movimientos especiales. Te anticipamos que es una fiesta de violencia variada: vas a poder dar piñas, patadas, dispararle a villanos que ya están en el suelo, bajarle el abrigo a un enemigo para inmovilizarlo mientras vos lo golpeás, y unirte a otro jugador para reventar mejor a tus enemigos.

¡Pero hay más! Los fondos interactivos te permiten recoger cualquier cosa, desde lanzacohetes hasta carritos de panchos, para usarlos contra tus oponentes, y también podés golpear máquinas dispensadoras de gaseosas para sacar botellas que podés usar como arma.



PLAYSTATION:
MORTAL KOMBAT 4
GRAND TOUR RACING
TOMB RAIDER 2
FORMULA 1 '97
STAWN
CREATURES
CRASH BANDICOOT 2
PANDEMONIUM 2
DUKE NUKEM 3D
RED ALERT
COOL BORDERS 2
DESTRUCTION DERBY 2
STREET FIGHTER COLECTION
STAR WARS MASTER
NUCLEAR STRIKE
TOURING CAR
FIFA '98
ONE
GEX 3D
ALUMDRA
BUG RAIDER
FIGHTING FORCE

NINTENDO 64
LAMBORGHINI CHAMPION
CLAYFIGHTER EXTREME
INT. SUPERSTAR SOCCER
GOLDEN EYE 007
MISCHIEF MAKERS
TOP GEAR RALLY
F1-POLE POSITION
MACE
BANJO KASOOIE
SAN FRANCISCO RUSH
DIDY KONG RACING
EXTREME G
SUB ZERO

SATURN
SONIC JAM
FIGHTERS MEGAMIX
BIO HAZARD
METAL SLUG
SONIC RACING
ENEMY ZERO
WORLD WIDE SOCCER '98
STREET FIGHTER COLLECTION
WIPE OUT 2097
DUKE NUKEM 3D
MANX TT
TOURING CAR
STAR TREK
DRAGON BALL Z

NINTENDO 64 - PLAYSTATION
SEGA SATURN - GENESIS
GAME GEAR - GAME BOY
CD ROM PC

REFORMAS PLAYSTATION Y SATURN









GENESIS

CONSOLAS - CARTUCHOS - JOYSTICKS
ACCESORIOS - COMPRA - VENTA - CANJE
VOLANTES - SERVICE

¡¡NOVEDADES ANTES QUE NADIE!!



ULTIMAS NOVEDADES EN TITULOS DE PLAYSTATION, SEGA SATURN Y TODAS LAS CONSOLAS

DISPONEMOS DE CONSOLAS USADAS, SEMI NUEVAS

30 DIAS DE GARANTIA

RESERVAS X TELEFONO

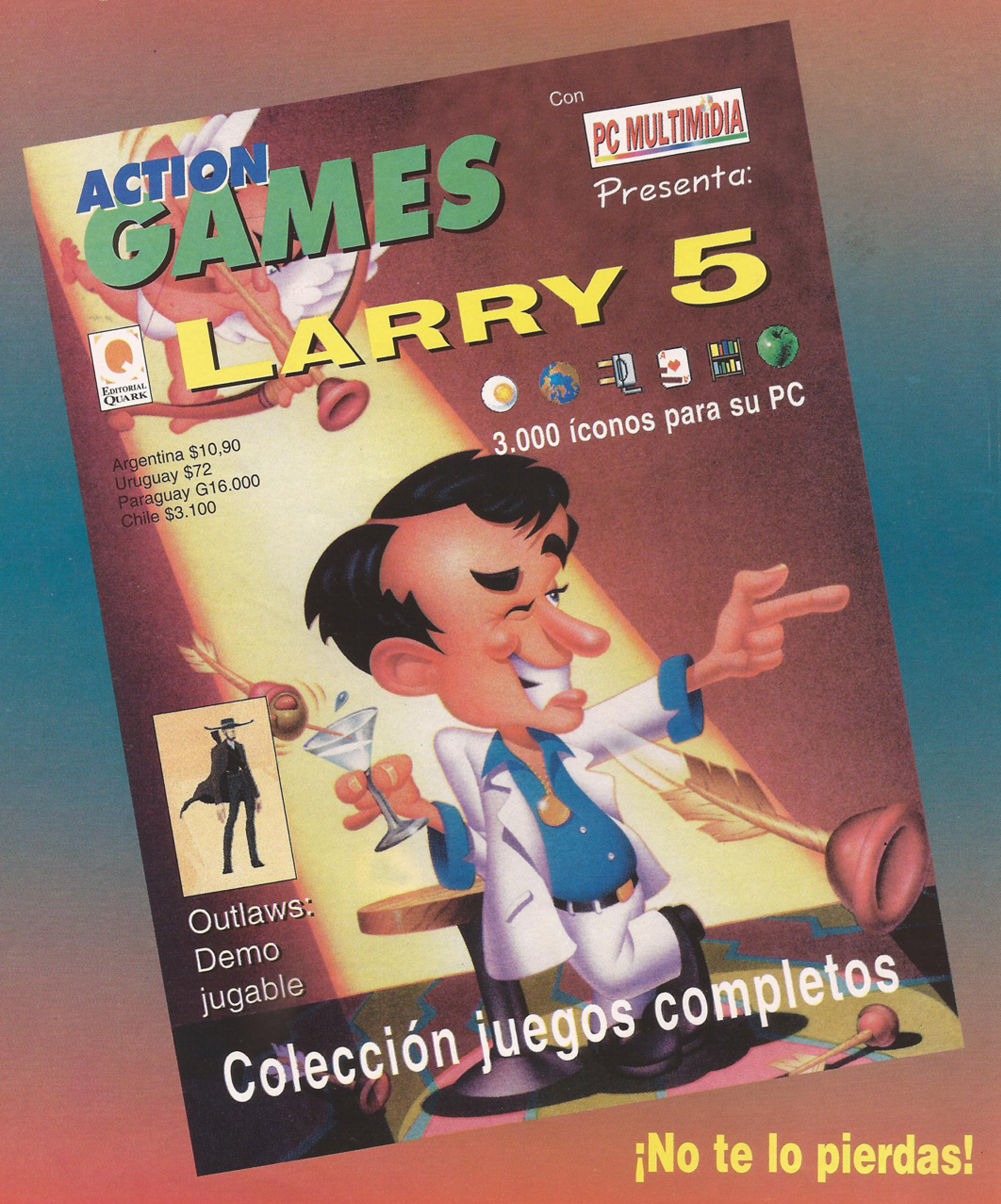
TARJETAS DE CREDITOS HASTA 12 PAGOS
VISA - Argencard - Master Card

VENTAS POR MAYOR Y MENOR
SABADOS ABIERTO DE 9:30 A 19:30
ENVIOS A DOMICILIO SIN CARGO
EN LA ZONA E INMEDIACIONES

PRECIOS INMEJORABLES

CABILDO 2040 LOCAL 104 - TEL.: 780-3103
GALERIA BOULEVARD LOS ANDES - C.P. 1428

Ya está en tu kiosco el libro de juegos completos de Action.



¡No te lo pierdas!

EN SAN MIGUEL

LOS REYES MAGOS NOS DEJARON MAS DE 1000 JUGUETES PARA QUE TU PAPI ELIJA

NOVEDADES PLAYSTATION
FIFA '98 / PANDEMONIUM 2 / CRASH BANDICOOT 2 / NASCAR '98 / STEEL REING / COOL BORDERS 2 / MORTAL SUB ZERO / COMMAND & CONQUER R.A. / FANTASTIC FOUR Y MUCHOS MAS...
¡¡TODO EN OFERTA!!

SHOPPING-MANIA

EXCELENTE ATENCION: ANTES DE LLEVAR UN CARTUCHO LO VES EN PANTALLA Y LO JUGAS.

ACEPTAMOS MAQUINAS USADAS EN PARTE DE PAGO DE LA QUE QUIERAS LLEVAR

LLEGARON LAS MASCOTAS VIRTUALES

¡¡¡PRECIOS INCREIBLES!!

OFERTAS GAMEMANIACAS EN SEGA: SOCCER DE LUXE FIFA '97 MK3 ULTIMATE FIFA '98

SERVICE
PRESUPUESTOS SIN CARGO
TRABAJOS GARANTIDOS

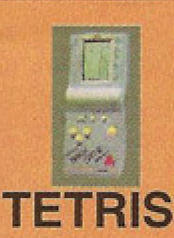
JOYSTICK PARA PLAYSTATION

HAY MUÑECOS ARTICULADOS:
POWER RANGER, CABALLEROS DEL ZODIACO (VARIOS MODELOS), HERCULES, SAMURAI, TRANSFORMER, SPACE JAM, GARGOLAS DRAGON BALL Z BATMAN Y TODOS LOS DEL CARTOON NETWORK

VIDEOJUEGOS

CABLE RF PARA PLAYSTATION

Y LO QUE NO TENEMOS... ¡TE LO CONSEGUIMOS!
¡¡SIEMPRE MAS BARATO!!



TETRIS

¡¡ACERCATE HACETE AMIGO!!

LOS REYES SE INSTALARON EN NUESTRO NEGOCIO

ADEMAS TODOS LOS ACCESORIOS... JOYSTICKS, TRANSFORMADORES, CABLES, FICHAS, ADAPTADORES, ACOPLES, ETC, ETC, ETC.

VENTA Y CANJE DE CARTUCHOS NUEVOS Y USADOS
TE CANJEAMOS TU CARTUCHO DE FAMILY POR SEGA

¡¡ADEMAS TENEMOS DE TODO!!

SUPER MEGA CON 500 JUEGOS INCORPORADOS ¡¡SUPER OFERTA!!





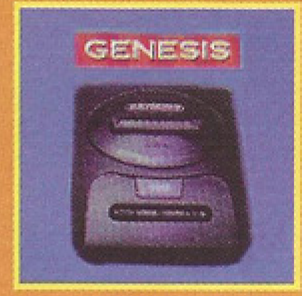
VOLANTE Y PEDAL

PLAYSTATION



¡¡OFERTA!!

SEGA ORIGINAL 16 BIT



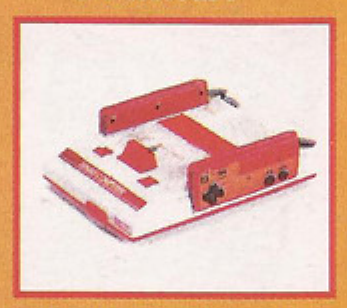
¡¡OFERTA!!

NINTENDO 64



¡¡SUPER OFERTA!!

FAMILY



MAQUINA COMPLETA ¡¡OFERTA!!

ESTAMOS EN:

CASA CENTRAL:

- ESTACION SAN MIGUEL - LOCAL 11 - (FRENTE A BOLETERIA) HORARIO: LUNES A SABADOS DE 7 A 21HS. DOMINGOS 9 A 17HS.
- SUCURSAL I - LA PERLITA - MORENO - LA PLATA 751 Y POSADAS (A 100 MTS. ESC. 28 "MARCOS DEL BUENO") HORARIO DE 10 A 21HS.
- FERIA PERSA STAND 34 Y 35 - SAN MIGUEL
- FERIA DE OFERTAS STAND 7 - ITUZAINGO (VIERNES - SABADOS - DOMINGOS Y FERIADOS, ABIERTO)

TEL.: 451-5580

ACTION GAMES

PRESENTA COLECCION JUEGOS COMPLETOS



MEJORAMOS CUALQUIER OFERTA QUE TENGAS

VIDEOJUEGOS
AUDIO ORO

COMPRAMOS TU MAQUINA USADA O LA TOMAMOS EN PARTE DE PAGO

AV. PUEYRREDON 338 • TEL/FAX 863-0012

Traé los cartuchos de Family y Sega que tengas, que te los cambiamos por los de Sega, CD Playstation y CD Saturn

TRAE TU MAQUINA 16 BIT O SEGA CON JUEGOS + DIF. QUE TE LA CANJEAMOS POR UNA PLAYSTATION O SATURN

JOYSTICKS

MASCOTAS VIRTUALES OFERTA ¡¡REGALO!!

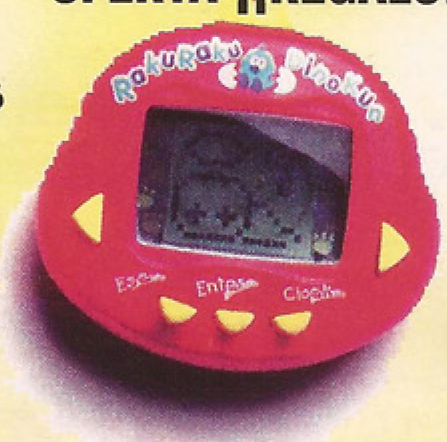
ACCESORIOS

TENEMOS TODOS LOS TITULOS Y NOVEDADES EN PLAYSTATION CD Y SEGA SATURN

PLAYSTATION PARA REYES ¡¡OFERTA REGALO!!

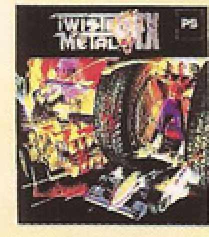
SEGA 16 BIT Y CARTUCHOS ¡¡OFERTA!!

TENEMOS CD PARA PC



COMPRA + VENTA + CANJE +

TENEMOS TODAS LAS CONSOLAS: NINTENDO 64 - PLAYSTATION - SATURN - SUPER NES - 32X - 3DO - SEGA CD - NEO GEO - GAME BOY - GAME GEAR











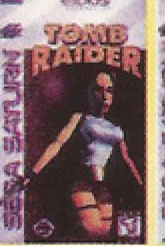
VOLANTE PLAYSTATION













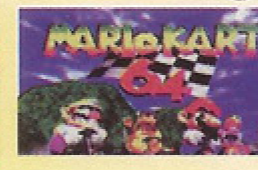














JOYSTICK PLAYSTATION OFERTA

¡¡¡TENEMOS TODAS LAS MAQUINAS EN OFERTA!!!

ACERCATE Y PROPONE TU FORMA DE PAGO

SERVICIO TECNICO DE MAQUINAS DE VIDEOJUEGOS

CON GARANTIA ESCRITA

REFORMAS DE PLAYSTATION Y SEGA SATURN

VENTAS POR MAYOR Y MENOR

NO COMPRES SIN CONSULTAR

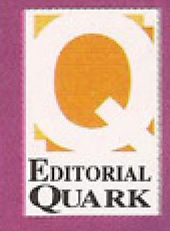
TARJETAS DE CREDITO HASTA 12 PAGOS

CON GARANTIA ESCRITA

AV. PUEYRREDON 338 • TEL/FAX 863-0012

ACTION GAMES

¡ABRACADABRA, PATA DE CABRA!



Rep. Argentina - AÑO 6
Edición 68 - $ 4,70
ISSN 0328-5081



✓ Los Mejores ✓ Los Inéditos

ESPECIAL DE TRUCOS

EN FEBRERO EN TU KIOSCO
¡¡NO TE LA PIERDAS!!

✓ La Guía Esencial

Para Ganadores

REPLAY

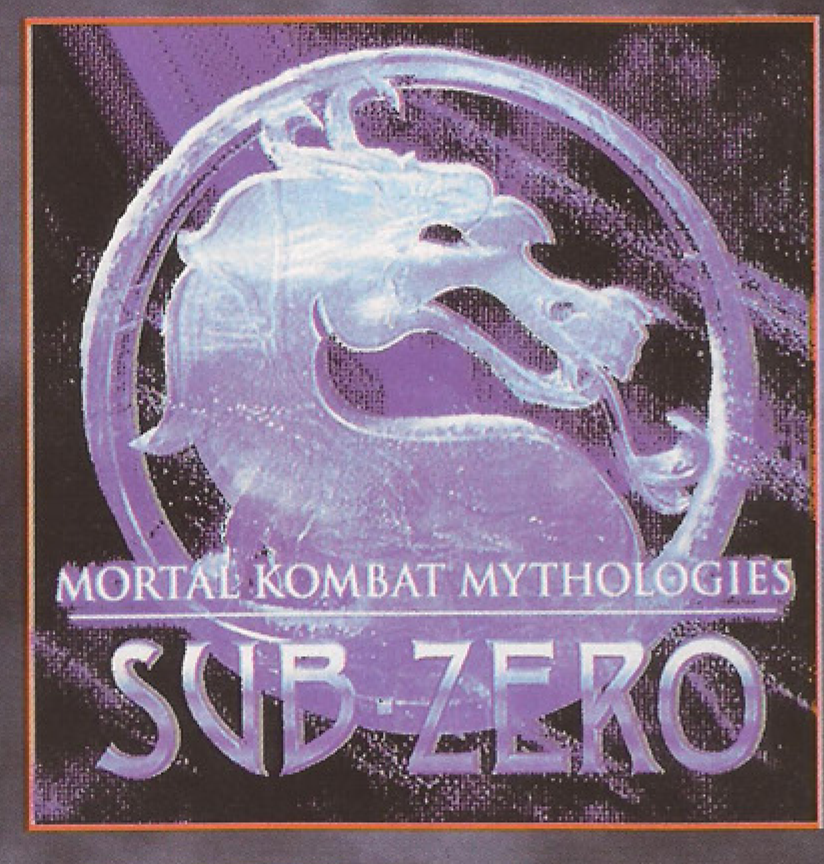
TODO EN VIDEOJUEGOS

¡¡AHORA EN BARRIO NORTE!!





DOOM
STAR WARS
MARIO 64
MARIO KART
F1 GRAND PRIX
CRUIS'N USA
NBA HANG TIME
Y MUCHOS MAS...



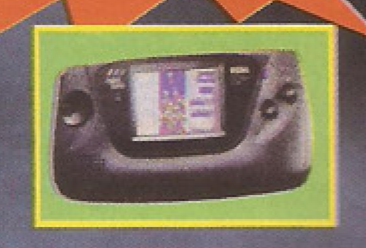




COMMAND & CONQUER
METAL SLUG
SHINOBI LEGIONS
INDEPENDENCE DAY
DRAGON BALL'Z
STAR TREK
BIO HAZARD
RESIDENT EVIL
TOMB RAIDER



GAME BOY
GAME GEAR
OFERTA







FIFA '98 / FIGHTING FORCE
MASS DESTRUCTION / CRITICAL
DEPTH / NEED FOR SPEED / V-RALLY /
TOMB RAIDER 2 / RED ALERT / NBA
LIVE '98 / CRASH BANDICOOT 2 /
COLONY WARS / ARMORED CORE /
STAR WARS MASTER / JET MOTO 2
Y MUCHOS MAS...

SEGA GENESIS II
OFERTA COMPLETA
CON
JUEGOS








VOLANTE Y
PEDAL
PLAYSTATION

PELICULAS MANGA TODOS LOS TITULOS

ACEPTAMOS TARJETAS: VISA - DINERS CLUB - MASTER CARD - AMERICAN EXPRESS

VENTAS POR MAYOR Y MENOR

ENVIOS AL INTERIOR CONTRARREMBOLSO

Rodriguez Peña 1094 - Cap. Fed.

Tel.: 814-3032

Horario de atención: lunes a sábados de 10.00 a 20.30hs.

PLAYSTATION

VMX RACING

VMX RACING
Playmates / Studio e
Carreras
1 ó 2 jugadores

Gráfico	7
Sonido	8
Desafío	8
Diversión	9
Jugabilidad	9
Originalidad	8

★ La pista más fácil es Orlando, la más difícil, New Orleans.

★ Podés salir picando más rápido si aterrizás paralelo al suelo después de saltar una rampa.

★ Para este game, lo mejor es el control análogo. ¡Acostumbrate a usarlo, y divertite, fiera!

Las consolas de 32 bits tienen pocos games de carreras de motos ...y para qué vamos a hablar de motocross.



Playmates viene al rescate con la esperada presentación de VMX Racing. Este game trae cuatro equipos diferentes de carreras y seis pistas (¡además de una secreta!). Este título tiene casi todo para dejar contentos a los amantes de este deporte, y con un modo para dos jugadores con pantalla partida, seguramente va a copar a muchos gamemaníacos.
Para que te vayás preparando, digamos que no es un game fácil: vas a necesitar todos los consejos, trucos y estrategias que consigas para ganar tu primera carrera. Para decirlo sin vueltas, salir en cuarto lugar es bastante fácil, pero para salir primero hay que ser un capo.
Y hablando de manejar, VMX Racing es uno de los primeros títulos de PlayStation que trae el control analógico dual de Sony. Después de jugar un rato con el control digital común, probablemente estés de acuerdo con nosotros en que lo mejor es el analógico.

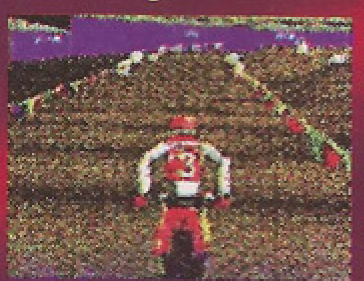
Las Motos

Aunque los cuatro equipos muestran estadísticas diferentes de cilindrada, aceleración, velocidad máxima y demás, en general las máquinas son parecidas. La menos eficaz parece la moto del equipo Tsunami; las del equipo Amtek y del equipo Fijisaka son las mejorcitas.
En realidad, la velocidad máxima de una moto no tiene mucha importancia, porque las motos tienen un hándicap basado en su lugar en la carrera, de octavo lugar para las de 66mph a primer lugar para las de 60mph. Consejito: no te preocupés si otro te pasa, es más importante no darse una piña que mantenerse siempre en primer puesto.

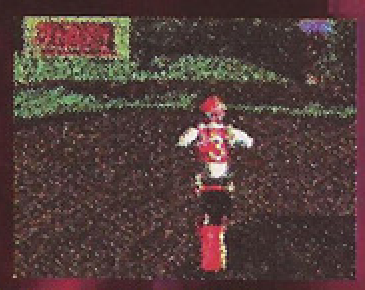
Las Pistas

Aquí van algunas estrategias para cada pista en particular.

Track 1: Anaheim - Usá el acelerador turbo (TRIANGULO) justito antes de llegar a los lomos, para volar por encima de ellos. Acordate que son buenos lugares para pasar a los demás.



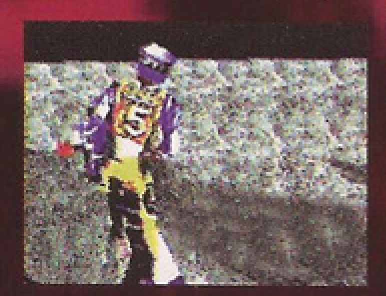
Track 2: New Orleans - Tomá las horquillas (Hairpins) yendo hacia afuera, y después virás para esquivar justito los boxes en la curva interna. Este curso tiene algunas de las rampas más grandes, lo que significa grandes emociones y posibilidad de lucirse.
Track 3: Pacific - ¡Cuidado, tenés que bajar la velocidad en esta curva, o te salís de la pista! En este lugar podés ganar distancia, tomando dos rampas en ángulo, para evitar fácilmente unas ligeras curvas más adelante.
Track 4: New England - ¡Cuidado, girá a la derecha antes de llegar a esta rampa cuesta arriba, o te das una piña!
Track 5: Orlando - Tenés que tomar la enorme rampa girando hacia la izquierda. Así te salvás de una curva muy cerrada donde muchos parecen hacerse torta. Atajo: tomá esta rampa con un ángulo hacia la derecha, para evitar una curva cuesta bajo. Hay un árbol cortado que marca el punto al que tenés que apuntar.



Track 6: San José - Estas rampas te pueden ahorrar tiempo si las usás para saltar sobre partes fuera de límites de la pista. ¡Podés ahorrar varios segundos!

La Pista Oculta

Si conseguís hacer suficientes Bike Tricks en cualquier carrera, vas a encontrar una etapa de bonus: ¡La Luna!
Vas a tener un minuto para aprovechar la baja gravedad de la Luna y hacer maniobras copadas, como un giro de 360 grados del manubrio. Para hacer un Bike Trick, presioná R1 ó R2 en el instante antes de saltar en una rampa.

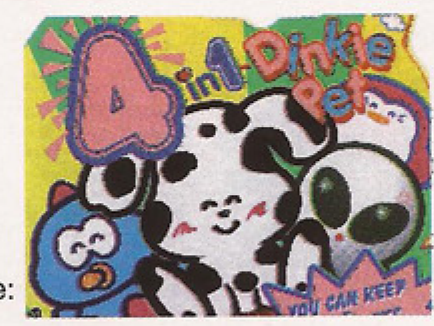


THE VIRTUAL & ROBOT STORE

MASCOTAS VIRTUALES !!!

Tenemos las mas finas, inteligentes, interactivas, novedosas y originales !!!

Ellas nacerán y deberá cuidarlas, darle de comer, beber, limpiarlas, jugarle, disciplinarla. Ellas duermen y se despiertan. Se vuelven cada día mas grandes a traves de su pantalla LCD...



Línea de buena calidad y funcionamiento: pingüinos, Aliens, godzilla, T-Rex, 101 Dalmatas, No confundir con imitaciones.

Tenemos la nueva línea 4 en 1, podrás cuidar de cuatro mascotas simultáneamente: Dino,Penguin,Alien y Dog.

Tenemos la nueva generación de mascotas de 7 teclas !!!

Smarty Time. Para que aprenda y crezca junto a vos.
Este niño llamado Rikou, necesita de su cuidado. Debe ir al colegio primario, secundario y por ultimo a la universidad . Realizara diferentes actividades: Matemáticas . Ingles. Conocimiento general .Deporte . Arte: Podrá dibujar libremente en pantalla a traves de los cuatro botones de dirección y la tecla de enter. Música. Deberá alimentarlo, dejarlo ver TV, disciplinarlo, apagarle la luz cuando se va a dormir, hacerlo estudiar, deberá tomar el colectivo...
Como resultado Rikou podrá ser un Doctor, un trabajador, delincuente, dependiendo de su enseñanza...

Excelente calidad, estas mascotas tienen inteligencia, pueden ser entrenadas !!! mejores imágenes y podes darle nombre.

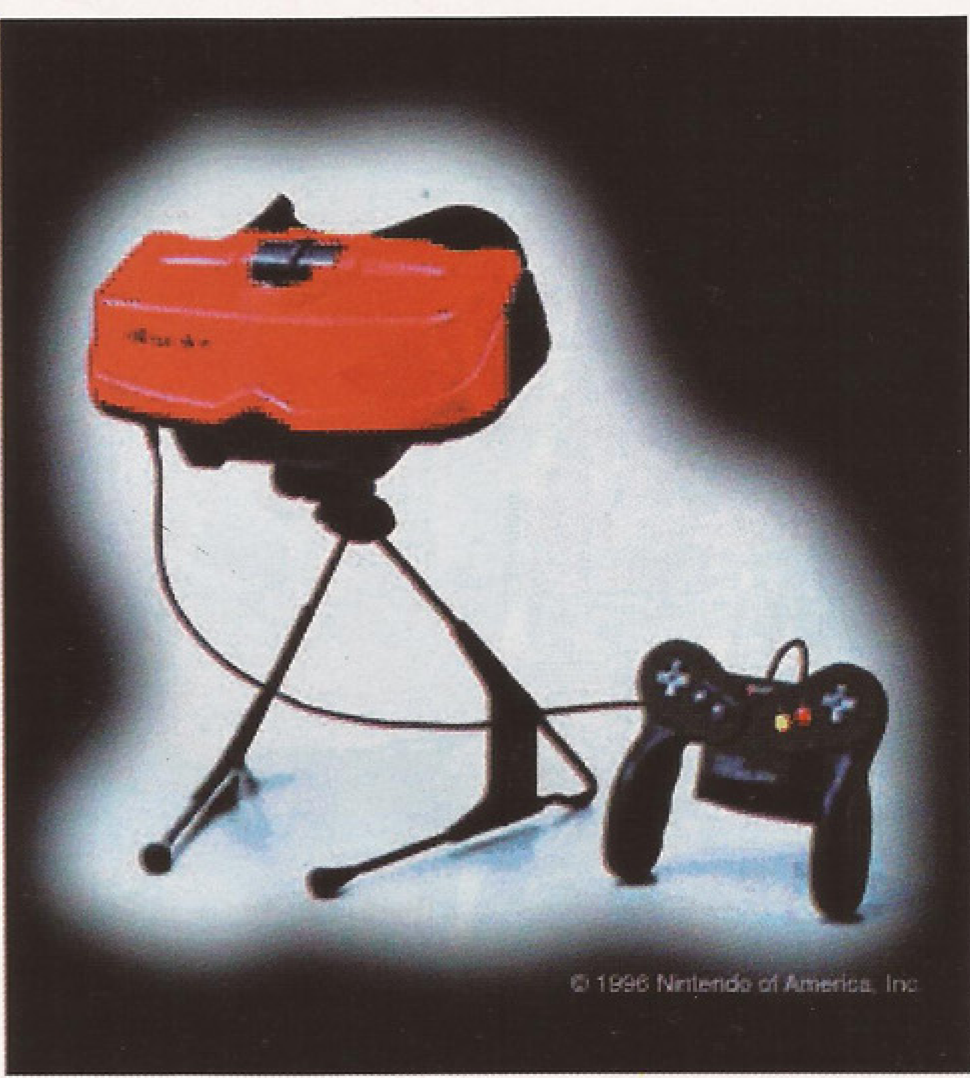


Ahora , tambien la Rana y el Oso koala con el sonido real de tu mascota.

Pedí estos modelos originales, que tengan el logo de SCM

Nueva Version de 32 bits!!!
Ahora, podes jugar en tres dimensiones con Virtual Boy!!! con este juego de realidad virtual.

Visión a traves del visor tridimensional 3D, sonido estéreo 16 bits!!! procesador de 32 bits, cuatro juegos incluidos: Mario Tennis, Golf, Red Alarm, V-Tetris.



Control doble de mano, de alta precisión, para estos juegos de ultima tecnología. Incluye dos pads para el control de dirección y profundidad de juegos virtuales. Dramáticos efectos 3D, por medio de su visor de alta resolución. Sonido digital con parlantes incorporados, efectos de sonido e increíble realismo.
No requiere TV, ni computadora, para jugar.

Otros cartuchos: Galactic Pinball -Jack Brothers - Nesters Funky Bowling - Panic Bomber - Teleroboxer - Vertical Force - Virtual League Baseball - Waterworld - Red Alerm - VTetris - Wario Land - Mario Clash

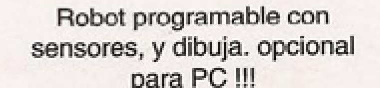
Impresiona a tus amigos armando nuestros kits de robotica!!!

Tenes robots que escuchan, siguelineas, con visión, que caminan. Consulta, gran variedad!!!











Football Robot Compra dos de estos y realice con sus amigos sus campeonatos de football!!!

Robot caminante evade objetos a su paso por infrarrojo.

Robot que escucha.

Robot programable con sensores, y dibuja. opcional para PC !!!

Robot sigue líneas. Dibuja una línea y el la seguirá.

Para Argentina, Los precios no incluyen IVA.

Envíos al interior contrareembolso - VISA y MasterCard - Son bien venidos distribuidores

SCM International Venta telefónica: 857-3121

Tel/fax: 857-3121 / 154404309 . Email: sistcont@Impsat1.com.ar . - Visita www.cybernomo.com



PLAYSTATION

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

Aventura
1 jugador

Las Reglas del Juego

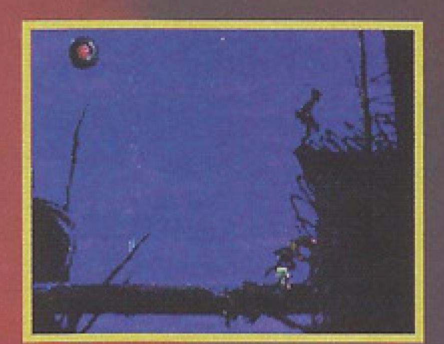
Estas estrategias son para iniciados: los movimientos básicos del juego están donde deben estar (o sea en el manual), sino tendríamos que dedicarle toda la revista a este juego.
Aunque las técnicas para resolver Abe's Oddysee varían, hay dos cosas que tenés que recordar siempre. Una, que hace falta un sentido de la oportunidad perfecto (o mejor dicho, re-perfecto), porque si hacés algunos de los movimientos una décima de segundo después, fuiste. Otra, que en muchos de los rompecabezas hace falta memorizar algo: oís una serie de notas y tenés que repetirlas para salir de un nivel, o escuchás a alguien hacer una serie de ruidos y tenés que duplicarlos. En casos como éste, memorizá qué sonido hace cada uno de tus botones de "Gamespeak", y tené a mano un papel y lápiz para anotar los sonidos que tenés que imitar.
Y ahora, metele para adelante sin miedo...

Si has estado jugando este game de plataformas de última generación, seguramente estás sufriendo algunos problemitas con los numerosos rompecabezas. Bienvenido al club: entre el extraño idioma "Gamespeak" y la precisión de movimientos necesaria, hasta el más macho llora de vez en cuanto de pura frustración. Y aquí vienen tus amigos de ACTION GAMES a darte una manito.



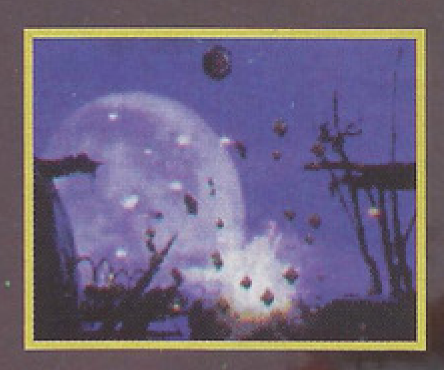
RUPTURE FARMS

Tus primeros intentos de rescate en Abe's Oddysee son, como era de esperar, bastante simples. Por ejemplo, tenés que poseer a un guardia para que le dispare a otro. Una vez que lograste esto, podés largar tu control del pobre infeliz y reunir a tus amigos para escapar rápidamente.

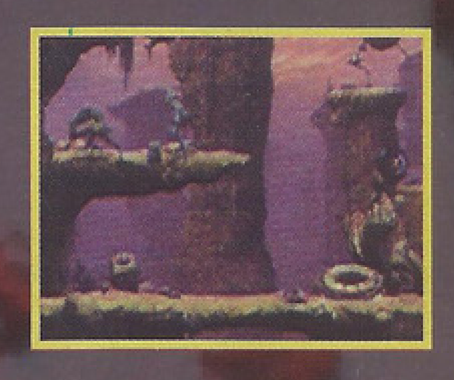


STOCKYARD ESCAPE

El camino de salida de Ruptured Farms, si bien es potencialmente mortal, también está lleno de algunos consejos muy útiles sobre cómo usar las habilidades de Abe. Además, también podés practicar algunas de las órdenes más traicioneras del game. Por ejemplo: después que ves el cartel que dice "Hide in the Shadows" (escondete en las sombras), vas a tener que escaparte de dos de los malos. Después que los esquivaste, dejate caer un nivel y vas a ver una bomba desactivada. Aquí las cosas se complican un poco: primero, activá la bomba, después corré al cuarto a la izquierda, llamá la atención de los malos, luego corré de vuelta a la bomba.



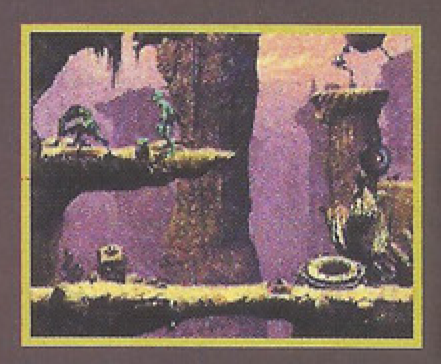
Corré y saltá hasta la cornisa encima de la bomba mientras que los estúpidos que te siguen revientan como sapos. Simple y efectivo.



SCRABANIA

Cuando visités a Scrab, vas a tener que estar muy atento. Estos Scrabs están decididos a acabar con vos, y son muy rápidos.

Tal vez la parte más difícil de este nivel sea al principio, cuando estás tratando de conseguir acceso a un Elum. Todo el problema reside en tratar de hacer sonar la campanilla que lo llama. Esta es una solución para no terminar arrancándote todos los pelos del bocho:



Primero andá a la pantalla con la corriente de aire que te llevará arriba hasta la campana. Probablemente ya lo intentaste y resultaste muerto. Lo que tenés que hacer es activar primero la bomba al lado del tipo que está patrullando. Para esto tenés que colgarte de la cornisa que él está patrullando y después esperar a que te dé la espalda. Ahora, subí rápido y acercate agachado hasta la bomba y activala. Tenés que estar agachado para escaparte rodando de la bomba y caer de la cornisa. El malo va a venir detrás tuyo y va a volar en pedacitos. Después, saltá a la corriente de aire en el suelo y subí hasta lo más alto. Rápidamente hacé sonar la campana y corré de vuelta a la cornisa a la derecha. Si lo hiciste a tiempo, vas a aterrizar de vuelta en la corriente de aire. Cuando te vuelva a hacer subir hasta la cornisa, andá hasta la derecha y bajá. Vas a aterrizar sobre la cornisa que dejaste atrás antes. El Elum debería estar esperándote abajo.



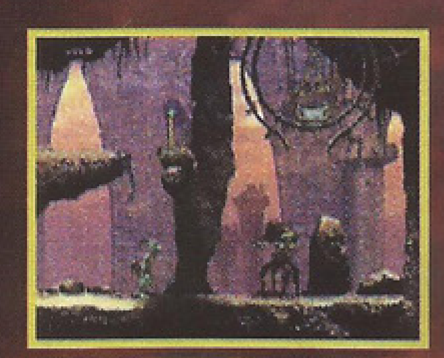
SCRABANIAN TEMPLE

Este templo está lleno de varios de los acertijos más re-difíciles que hayamos visto. De todos, el más difícil podría ser el que está detrás de la puerta a la derecha en el tercer piso.
Al principio, no parece gran cosa: vas a la izquierda, agarrás la música que necesitás para salir, luego vas a la derecha y ...¡zap! No podés pasar de ahí. Después de gastarnos los pulgares y las neuronas, les sugerimos la siguiente estrategia.

1. Agarrás la música.

2. Seguís hacia la derecha hasta que llegás al cuarto custodiado por un Scrab.

3. Tenés que caminar pasando la plataforma elevadora y empezar a cantar (para mantener a raya al Scrab, que bajó y está tratando de atacarte).

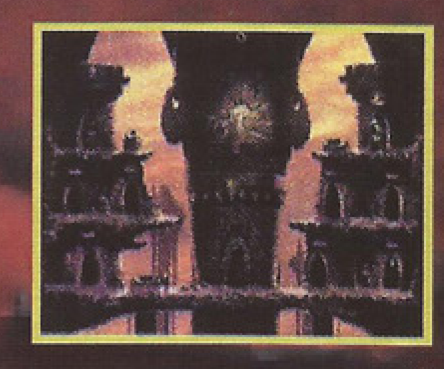


4. Después que lo tenés a raya, saltá derecho hacia arriba y trepá a la plataforma.

5. Tomá la corriente de aire hasta arriba de todo.

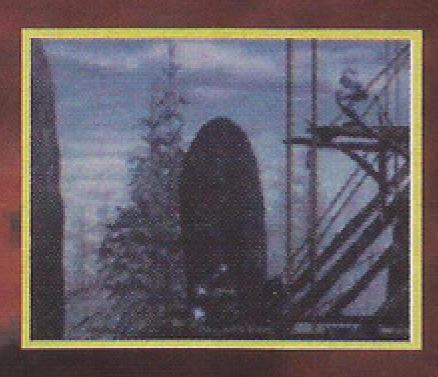
6. Andá a la derecha y tirá de la manija para encender el pedernal. (Asegurate que el Scrab debajo tuyo esté a tu derecha).

7. Cuando te dejás caer, corré hacia la izquierda; tenés que tocar el botón X para hacerte una bola cerca del final.



8. La plataforma elevadora está justo debajo tuyo ahora, de modo que esperá hasta que el Scrab que la cuida llegue hasta el extremo más lejano de la pantalla, luego saltá hacia ella. Si se acerca demasiado, usá un canto para alejarlo.

9. Una vez arriba, cantá de nuevo para abrir la puerta.



PARAMONIA

Tal vez la parte que más te va a confundir de Paramonia es justo después que mandás a las abejas contra tu Elum. Atravesás una escena prerrenderizada corta, luego ves a tu Elum y a vos mismo en las sombras a la aderecha de la pantalla. Debajo tuyo y del otro lado del cuarto hay plataformas sobre las que podés saltar; parecería que tenés que bajar, pero no es así.
Seguí estas instrucciones:



Primero, saltás derecho desde tu punto de partida a la plataforma del otro lado. Luego, desmontá al Elum y mirá cuidadosamente alrededor tuyo; deberías ver una cosa que gotea (¡puaj!) que indica que podés trepar hacia arriba. Hacelo (ya vas a volver por el Elum, por ahora dejalo), y vas a ver una palanca en el suelo rodeada por dos bombas. Vos seguí trepando hasta que llegués a una corriente de aire. Tomá la corriente hacia arriba y luego poseé al malo cerca de donde aterrizás. Llevá al malo hasta que caiga de la cornisa a la izquierda, y matá a los otros dos malos con los que te vas a encontrar. Cuando llegués a la palanca ya mencionada, eliminá al malo dejándolo caer sobre la bomba a la izquierda.
Ahora, tenés que bajar: NO se te ocurra dejarte caer por el borde derecho de la plata-

forma donde estás, porque fuiste. Corré y da un salto a la izquierda. Una vez que hayás aterrizado, podés simplemente caer hacia la izquierda a la siguiente plataforma. Cuando encontrés la palanca, tirá de ella y bajará un ascensor. Subite a él y tomalo hacia abajo para recuperar tu Elum. Cuando lo tengás, tomá el ascensor hasta abajo de todo y luego avanzá hacia la izquierda por el resto del nivel.

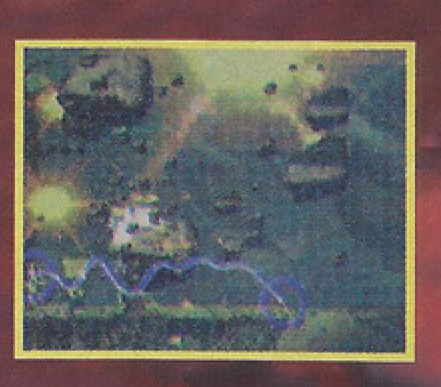


PARAMONIA TEMPLE

El acertijo más difícil en el Paramonia Temple está detrás de la puerta al extremo a la derecha en el segundo piso. Si estás ya tan harto de este nivel que estás a punto de tirar todo por la ventana, bancátelo un poquito más y probá con esta estrategia, para ver si entre todos podemos pasar más allá de esos murciélagos y bolas pinchudas. Primero, cuando llegás a la pantalla con las bolas pinchudas, asegurate de no saltar directamente a las planchas de piedra entre ellas: si lo hacés, esos murciélagos van a acabar con vos. Lo que tenés que hacer es retroceder un poco y después saltar para que, cuando aterrizás, quedés colgando del lado izquierdo de la próxima piedra. Luego, cuando no hay enemigos a la vista, simplemente subí y da un salto hacia la siguiente piedra. Si no sos golpeado por un murciélago, deberías terminar colgando ahí también.



El único otro problema que resta (aparte de tener que volver a pasar por esas bolas pinchudas) es bajar la palanca delante de esa especie de perro de pesadilla. Tenés que: 1) darle la espalda cuando le das al interruptor, y 2) correr derecho hacia adelante (no tratés de saltar ni nada de eso al final). Si seguís derecho, deberías terminar colgando de una cornisa. Después estarías libre de terminar el nivel.



MONSAIC AWAKENED

Hay solamente una cosa realmente piola en todo este intervalo (porque es más un intervalo que un nivel de verdad), y son tus flamantes poderes del Monsaic. Con estos poderes podés disfrutar de algunos espectáculos visuales alucinantes.



STOCKYARD RETURN

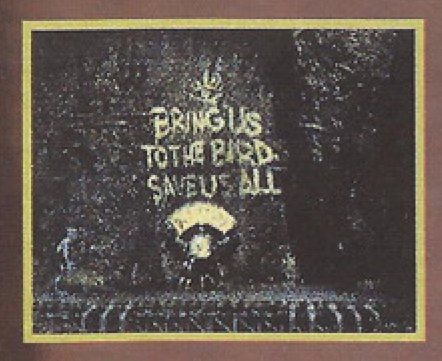
Acá no hay nada demasiado difícil: todo requiere simplemente que vayás avanzando con pies de plomo. Si te pasás de revoluciones mientras tratás de superar esos detectores de movimiento, vas a estar aquí mucho tiempo. Lo que te puede salvar es hacer lo que sigue: cuando llegás a la extrema derecha, si estás tratando de subir pero los murciélagos te cierran el camino ...¡no podés ir por ahí! Dejate caer al siguiente nivel bajo y metete en las sombras a la derecha. Vas a ver un anillo de pájaros; cantales para convertirlos en un portal.

RUPTURE FARMS

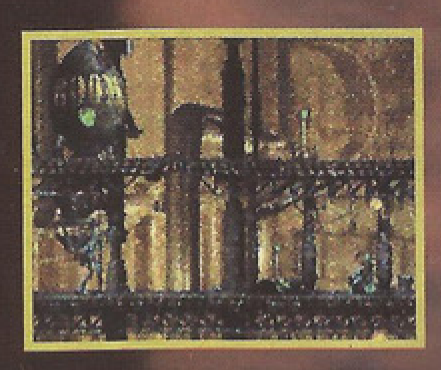
Zona 1

El acertijo más difícil aquí es justito el primero. Pasá la zona con el mensaje "Sa-

ve us all" en la pared y luego avanzá hacia la izquierda. (Si estos cuartos te parecen conocidos, felicitaciones, fiera: acá empezaste el juego).

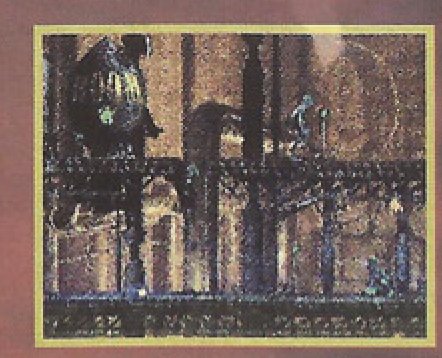


Cuando llegués al cuarto más a la izquierda, tenés que juntar explosivos, eliminar a la mina flotante, y luego volver al cuarto sobre la derecha. La parte que más confunde es cuando vos entrás en un cuarto y hay un malo en una plataforma pero vos no podés darle. Hacé esto: parate directamente debajo de la plataforma (ojo con la electricidad) y esperá hasta que él te da la espalda. Empujá inmediatamente hacia arriba, dale al interruptor, y dejate caer. Es un bolonqui, pero no es imposible.

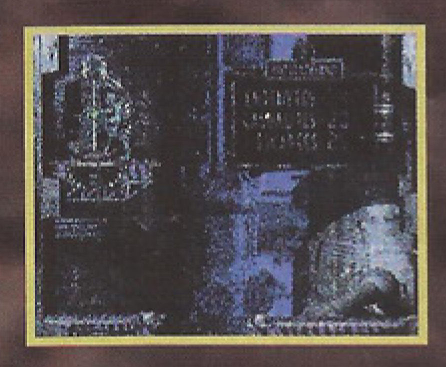


Zona 2

Cuando llegás a esta parte, vas a ver que comienzan los "Three Door Choices" (opción de tres puertas), algo así como las puertas que estaban disponibles en los templos. Uno de los acertijos más complicados es el que está detrás de la puerta a la derecha. Justo después que pasás la puerta, vas a ver a un compatriota limpiando el piso, con un guardia dormido junto a él. Pasá despacito junto a los dos hasta la siguiente pantalla.



Ahora trepá y movete a la izquierda: deberías hacer ruido al acercarte porque ahora sí necesitás despertar al guardia. Cuando el guardia se empieza a mover, arrojá una bomba en la escotilla delante tuyo y tirá de la palanca. Si calculás justo, el tipo es historia antigua. El único desafío grande que queda en este nivel es sacar a tu amigo del segundo piso. Para eso, decile que te siga y luego decile que te espere cuando está parado sobre la escotilla. Tirá de la palanca y listo.



Zona 3

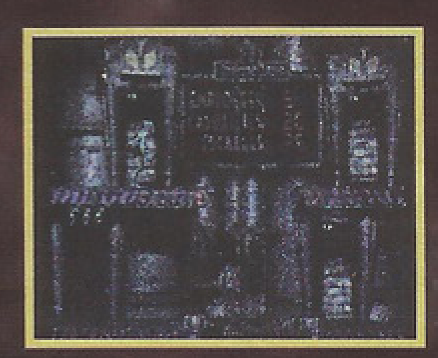
Los rompecabezas detrás de la puerta en el ángulo superior izquierdo son un montón, pero el más importante es éste: ¿cómo encontrás el yesquero de pedernal ("Flint-lock")? No podés ir a ninguna parte (no importa a cuánta gente salvés) sin encontrarlo. El secreto de ubicarlo es engañosamente simple. Cuando caminás a través de la puerta y comenzás este nivel, el yesquero está literalmente debajo tuyo. El problema reside en llegar a él. Aquí va, paso por paso, cómo encontrarlo.



1) Andá caminando hasta el abismo delante tuyo y hacé un salto para cruzarlo (sin tomar carrera); deberías terminar colgado.

2) Subite y luego girá. Ahora hacé otro salto hacia donde viniste (otra vez vas a terminar colgando).

3) Dejate caer y vas a terminar justo delante del interruptor; bajalo y vas a poder salir del cuarto.



En caso que no tengás claro cómo salir del cuarto, después de bajar el interruptor,

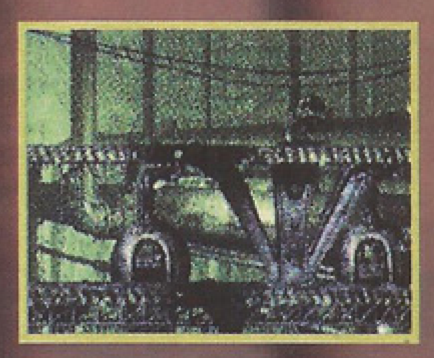
saltá de la cornisa a la derecha. Ahora dejate caer hacia abajo. En la pared a tu izquierda hay un interruptor que podés usar para llamar a un ascensor. Tan pronto como lo accionés, empezá a cantar porque el ascensor baja con un malo adentro. Una vez que lo hayás poseído y soltado, estás libre para tomar el ascensor y salir si querés.



Zona 4

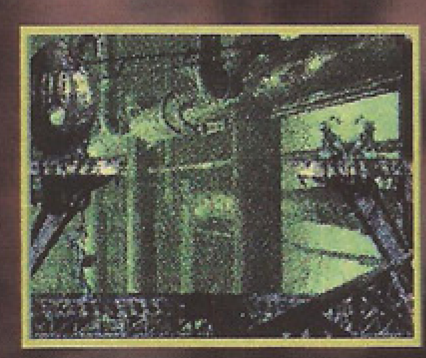
A diferencia de los dos niveles anteriores, que te ofrecen tres o cuatro búsquedas diferentes para completar, éste ofrece solamente dos (ó tres si contás llegar de una puerta a otra). De éstos, el más difícil es el de la puerta inferior derecha. Específicamente el "Slog Pound" te va a volver loco. Lo más importante que hay que aclarar es que el dispensador de bombas que ves en el Slog Pound es trucho.

Sí, dispensa bombas, pero por alguna razón extraña, no te deja agarrarlas. Así que cada vez que querés enfrentar el Slog Pound tenés que retroceder por la puerta y recoger una bomba de la zona anterior.

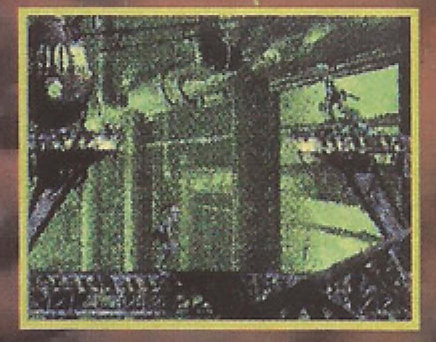


Por supuesto que es re-cansador, pero es la única manera de vencer en esta zona. Ahora, corré hacia la derecha y cuando llegués al final, saltá hacia arriba con tus dos compatriotas. Tan pronto como te podás enderezar, da un paso hacia adelante, da media vuelta y salí corriendo de la plataforma, y luego subí hasta la otra plataforma en frente tuyo. Ahora da dos pasos agachado, y mirá hacia los perros, sostené el botón O para preparar la bomba, contá hasta cuatro y disparala. Si hiciste todo bien, despachaste así a todos los perros.

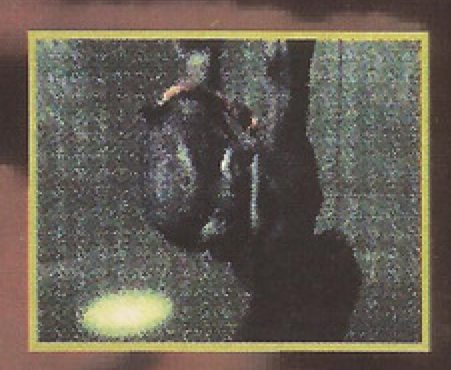
Ahora, bajá de un salto y andá a la izquierda para poseer al malo arriba tuyo.



Luego llevá al malo hacia la izquierda y dispará con todas las armas. Si el malo poseído hace lo suyo correctamente, correlo y accioná el interruptor del Flint-Lock. Si no, vas a tener que trepar y ocuparte vos mismo. Todo lo que tenés que hacer es saltar sobre los Slogs: dado que viajan en grupos seguramente no vas a tener problemas.



Una vez que hayás accionado el interruptor y rescatado a tus compañeros, bajá de un salto y salí.



Zona 5

Como las últimas zonas en los dos templos que visitaste antes, completar con éxito el Boardroom requiere una buena memorización. Tenés dos minutos para desactivar las bombas, evitar a los Shredders (máquinas picadoras) y ocuparte de los Bosses. Si rescataste a más de 50 compañeros, estás salvado. Si no lo conseguiste ...bueno, la buena noticia es que todavía te quedan muchas horas de diversión por delante en este mundo de bichos extrañísimos.







CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

1 jugador

REFERENCIAS DEL MAPA

Cuartos de salvar

Cuartos de Warp

Conectan las diferentes áreas del castillo

CODIGOS SECRETOS

Después que terminaste el game una vez, ingresá uno de estos códigos como tu nombre cuando empecés un nuevo juego.

RICHTER: te permite jugar todo el game como Richter Belmont.

AXEARMOR: empezarás el game con una extraña armadura que te hace parecer un Axe Knight.

X-X!V"Q: para expertos solamente, porque si bien empezás el game con 99 Luch y el ítem Lapis Lazuli (+20 Luck), solamente vas a tener 25 H.P. y estadísticas re-bajas para todos los otros atributos.

CastleVania
Symphony of the Night

La escalofriante versión completa de Castlevania, con todas las estrategias para triunfar en este reino de la noche...

Richter Belmont: Movimientos Especiales

Los comandos direccionales en los siguientes movimientos son los que corresponden a un personaje que está mirando hacia la izquierda. Si estás mirando hacia la derecha, invertí los comandos izquierda/derecha. Además, acordate que muchos de los movimientos de Richter pueden ser realizados en el aire tanto como en el suelo.

Whip Uppercut: ↓ ↑ + X
Run (correr): → → (sostené después de presionar la 2° vez)
Whip Twirl: sostené ■, tecleá en cualquier dirección repetidamente
Slide: sostené ↓, presioná X
Slide Jump: sostené ↓, presioná X, X
Back Flip: X X
Whip Dash: ↑ ↓ ↘ → + ■
Whip Lunge: ← → + ■

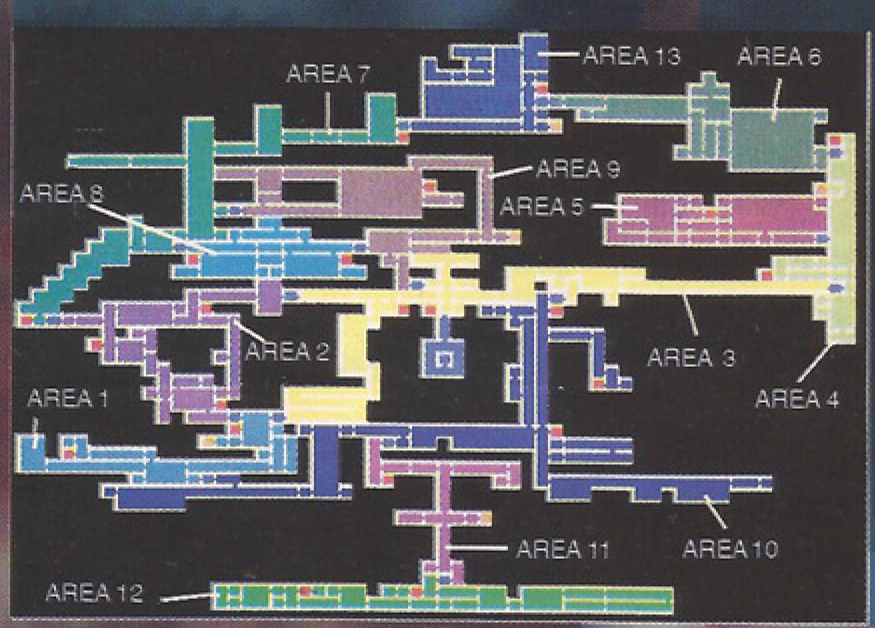
ALUCARD: HECHIZOS MÁGICOS

Hellfire (15 MP): ↑ ↓ ↘ → + ■
Summon Spirit (5 MP): ← → ↑ ↓ ■
Soul Steal (50 MP): ← → ↘ ↓ ↙ ← → + ■
Dark Metamorphosis (10 MP): ← ↖ ↑ ↗ → + ■
Tetra Spirit (20 MP): sostené ↑ 2 segundos, luego ↗ → ↘ ↓ + ■
Wolf Charge (10 MP):* ↓ ↘ → + ■
*Sword Brothers (30 MP)**:* ↓ ↘ → ↗ ↑ (sostené durante 2 segundos), luego ↓ + ■
*Wing Smash (8 MP) ***:* X, ↑ ↖ ← ↙ ↓ ↘ → + X

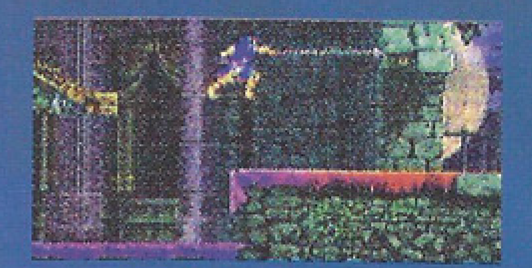
* - funciona solamente después de adquirir "Skill of Wolf"
** - funciona solamente si el familiar de la espada está con vos
*** - funciona solamente cuando jugás como el murciélago

Area 0: Prologue

El prólogo comienza el juego y te permite volver a jugar la etapa final del game anterior de Castlevania, que solamente apareció en Japón para la PC Engine CD. También salió una conversión flojita en cartucho en Norteamérica bajo el nombre de Castlevania: Dracula X, pero no valía nada en comparación con el "verdadero" Dracula X en la PC Engi-



One. Esta etapa la jugás como Richter Belmont, y no hay enemigos aquí excepto por el Boss final, Dracula. Incluso mientras luchás contra Dracula, es imposible perder.



ESTRATEGIAS

★ Escaleras secretas: si azotás con el látigo el bloque en cierto punto del mapa, revelarás un interruptor que abre una escalera, que conduce a unos cuartos ocultos arriba. Pero si bien hay montones de ítems allí, no te van a servir de nada.

★ Tus estadísticas (como Max HP, etc.) cuando comencés el game como Alucard en la siguiente área, están determinadas por lo bien que luchés aquí. Tu fuerza como Alucard depende mucho de un número de factores, incluyendo la cantidad de tiempo que gastés (durante todo el prólogo, no sólo en la lucha contra Drácula), el número de impactos que sufras, y el número de ítems que usés: tenés que gastar el mínimo posible de todo. Por alguna razón extraña, el tiempo que gastás mirando intervalos en la acción también cuenta. Desgraciadamente, si no existe ya un archivo de salvar con un juego terminado en tu tarjeta de memoria (dirá "clear" en el archivo), vos no vas a poder saltar los intervalos, de modo que será imposible terminar el prólogo lo bastante rápido (menos de dos minutos) para que el tiempo tenga un buen efecto sobre tus estadísticas. Si es la primera vez que hacés el game, lo mejor es tratar de no recibir impactos o de usar corazones, en lugar de tratar de terminar rápido.



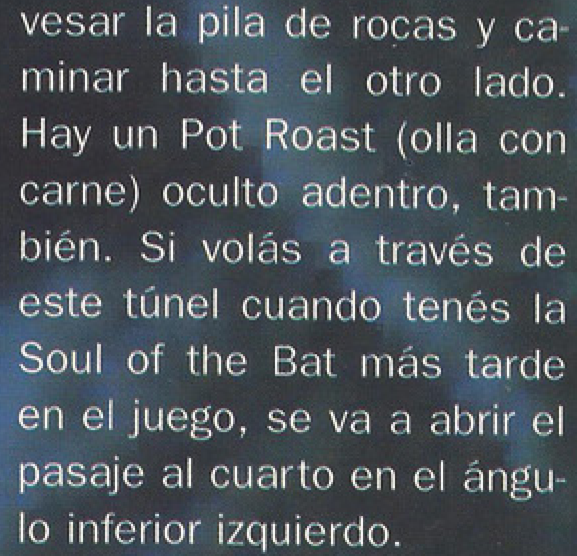
Area 1: Castle Entrance

La primera área del castillo es bastante fácil. No te preocupés si no conseguís llegar a ciertos lugares en el mapa; vas a poder volver a ellos más tarde. Además, ciertos pasajes solamente pueden ser abiertos desde el otro lado, como los cuartos que conducen a las Areas 3 y 10.

ESTRATEGIAS

★ Pot Roast: en lugar de seguir la ruta inferior a través de este cuarto, podés atravesar la pila de rocas y caminar hasta el otro lado. Hay un Pot Roast (olla con carne) oculto adentro, también. Si volás a través de este túnel cuando tenés la Soul of the Bat más tarde en el juego, se va a abrir el pasaje al cuarto en el ángulo inferior izquierdo.



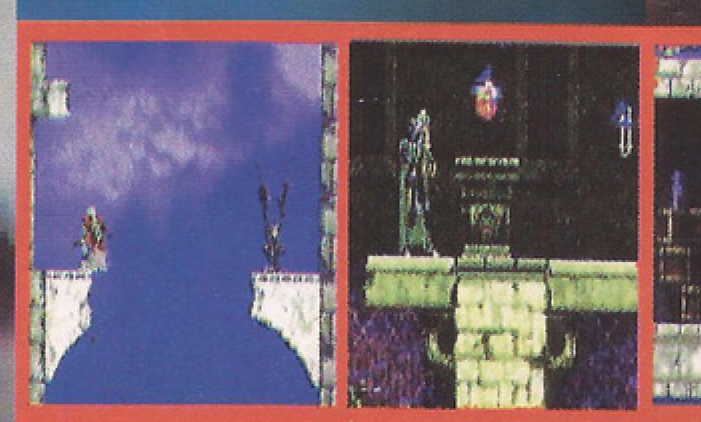


★ Ledge: si calculás bien tu salto desde arriba, vas a poder llegar a la cornisa (Ledge) del lado izquierdo. No tratés de pegarte a la pared de arriba o no lo vas a lograr.

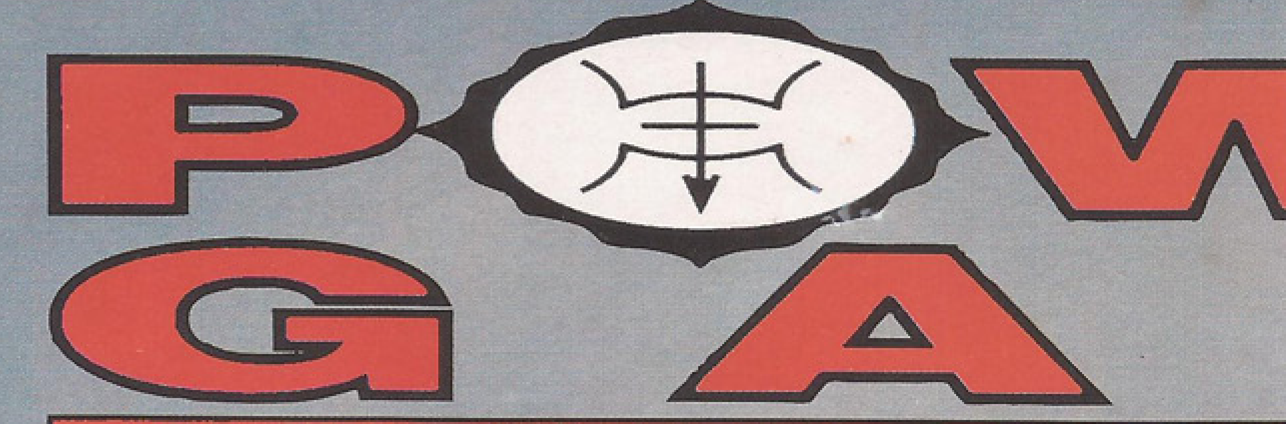
★ Cube of Zoe: la primera reliquia en el juego está aquí.

El Cube va a permitir que aparezcan ítems de las velas y otras fuentes de luz frágiles.

★ Power of Wolf: si tenés



SERVICIO
TECNICO PROPIO

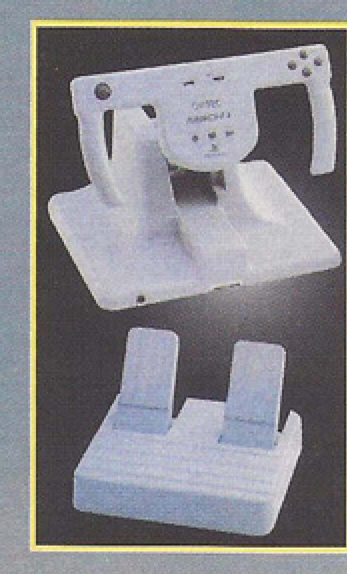


VIDEO JUEGOS - COMPU

"EL PODER DEL

¡¡¡SIEMPRE PENSANDO E

SONY NEW!!



PARA JUEGOS DE AUTOS Y AVIONES
¡¡SUPER OFERTA!!



VOLANTE MAD CATZ
¡¡SUPER OFERTA!!



PLAYSTATION
¡¡SUPER OFERTA!!

PLAYSTATION	SEGA S
DUKE NUKEM 3D	NBA ACT
CLOCK TOWER	SON
COLONY WARS	BLACK
G-POLICE	JURASSI
JET MOTO 2	BUG
GOLDEN NUGGET	WORLD WIDE
CAESAR PALACE	MASS DEST
TOMB RAIDER 2	CONTRA LEGA
FIFA '98	STREET FIGHTE
US NAVY FIGHTERS	FIFA
BUBBLE BOBBLE 3D	
RED ALERT	
STAR WARS MASTER	
TEST DRIVE 4	
NBA LIVE '98	
MONOPOLY	
TEKKEN 3	
GOAL STORM '98	
CONTRA III	
MAD PANIC COASTER	
E IN HANDER	
MONTER RANGER	
PARRAPA THE RAPPER	



ATENCION CLIENTES: CON
REMERA NBA SHOOT OUT '97
¡¡NO TE LA

VENTAS POR MAYOR Y MENO

LLAMANOS AL: (

AV. RIVADAVIA 2988 (12

ABIERTO DE L

AHORA TAMBIEN "LA PLATA" -

ABIERTO DE LUNES A SABA

EN INTERNET: HTTP:\\WWW.GAME.COM.A

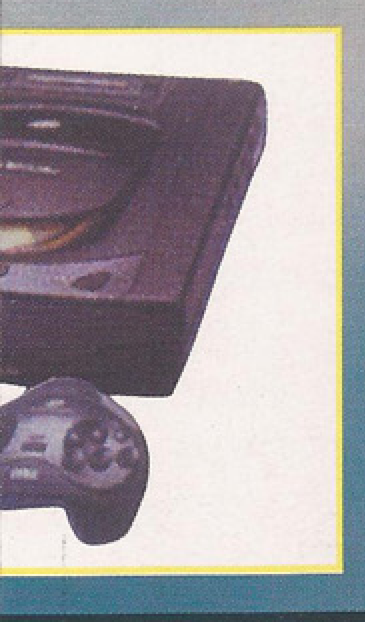


ATENCION CLIENTES: NUESTRA SUCURSAL DE LA PLATA TIENE LOS MISMOS PRECIOS QUE "POWER GAME ONCE"

VIDEOJUEGO"

EN TU PRESUPUESTO!!!

ATURN	NINTENDO 64
TION '98 IC R DAWN C PARK TOO SOCCER '98 TRUCTION ACY OF WAR R COLLECTION '98	DIDDY KONG RACING EXTREME -G AERO FIGHTERS ASSAULT LAMBORGHINI MACE THE DARK AGE SAN FRANCISCO RUSH TOP GEAR RALLY STAR FOX USA



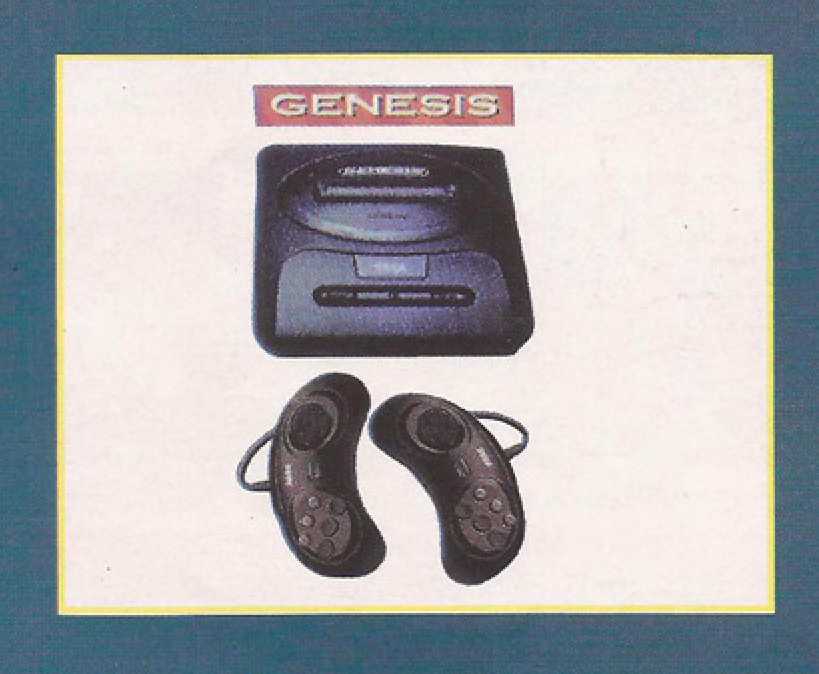
Y NO TE PIERDAS LA NOVEDAD...

SON LOS FABULOSOS "NINTENDO GETS BEANED" EN MUÑECOS PELUCHE COLECCIONABLES: MARIO - BOWSER YOSHI AND DONKEY KONG

NINTENDO 64 ¡¡SUPER OFERTA!!



SEGA GENESIS ¡¡SUPER OFERTA!!



TU COMPRA GANATE UNA Y GORRA SONY PLAYSTATION PIERDAS!!

OR • ENVIOS A TODO EL PAIS

01) 865-8178

03) - BUENOS AIRES (FRENTE A PLAZA ONCE)

UNES A SABADOS DE 9 A 21 HS.

CALLE 47 ESQUINA 8, GALERIA FORUM, LOC. ARRIBA

DOS DE 9 A 13 Y 16 A 20 HS.

R / E-MAIL: POWERGAME@OVERNET.COM.AR

la Soul of Bat, vas a poder volar hasta aquí arriba y a obtener esta reliquia.

Area 2: Alchemy Laboratory

jefe: Slogra - Nivel: 006, HP: 200, Exp.: 200
jefe: Gaibon - Nivel: 006, HP: 200, Exp.: 200

Dos de los Bosses de la etapa final de Super Castlevania IV han vuelto a vengarse. Afortunadamente, derrotarlos es muy fácil si tenés el Leather Shield, que se encuentra al principio del área. El escudo puede bloquear las bolas de fuego que ellos arrojan, así que asegurate de tenerlo listo todo el tiempo. También ayuda si está entre vos y las bolas de fuego. Asegurate de tener el ítem Axe (hacha) ya que muchos de los ataques vendrán desde arriba.

ESTRATEGIAS

★ Cuartos Secretos: si ves un cuarto que parece separado del resto del mapa, probá de golpear la pared.

★ Puerta Sellada: podés atravesar este tipo de puerta solamente si compraste la Jewel of Open (joya de abrir) del comercio en el Area 5.

★ Box: para llegar a la sección superior derecha de este cuarto, saltá sobre los interruptores cercanos para hacer retroceder los pinchos que rodean a la caja, luego empujá la caja hacia la derecha de modo que esté descansando justo encima de donde estaban los pinchos. Si saltás sobre el interruptor a la derecha de nuevo, empujará la caja hacia arriba para que sea alcanzable la cornisa encima.

★ Skill of Wolf: si tenés la Soul of Bat, podés llegar a la reliquia Skill of Wolf, que te permitirá hacer un ataque especial presionando ↓ ↘ → + ■.

★ Bat Card: esta tarjeta te va a permitir llamar al familiar murciélago. Necesitás la Soul of Bat para llegar aquí también.

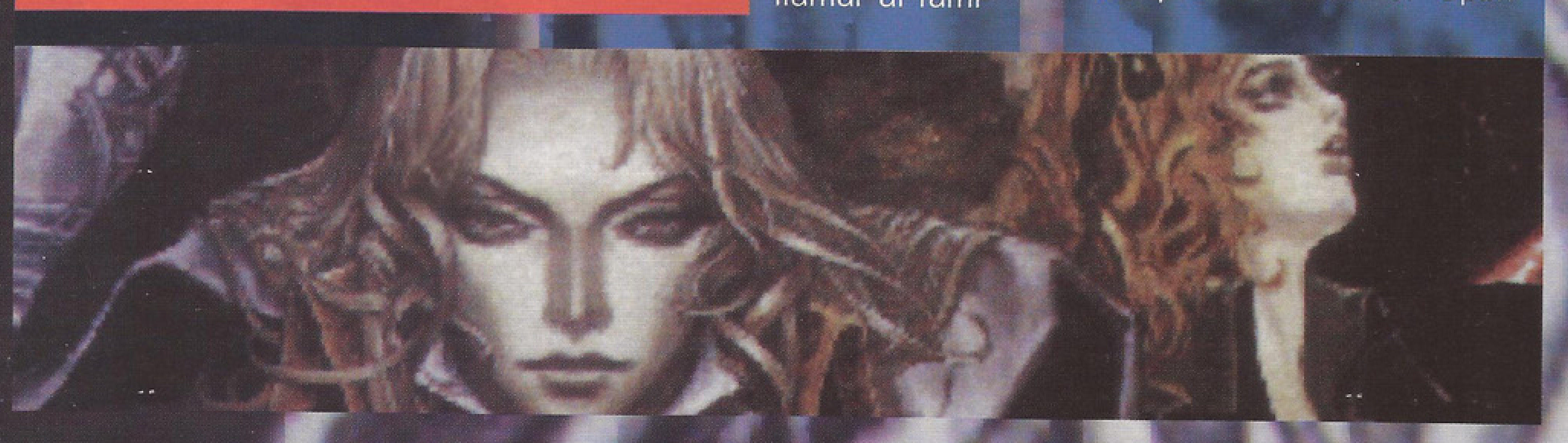
Area 3: Marble Gallery & Inner Core

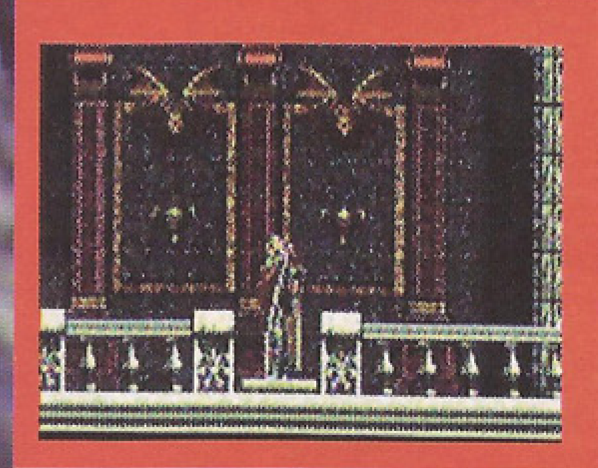
ESTRATEGIAS

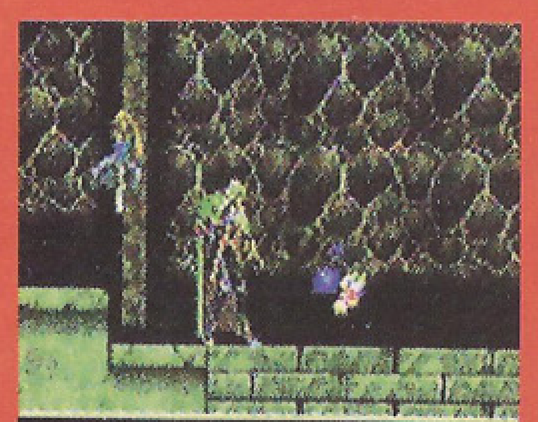
★ Spirit Orb: este ítem te permite ver cuántos daños les hacés a tus enemigos.

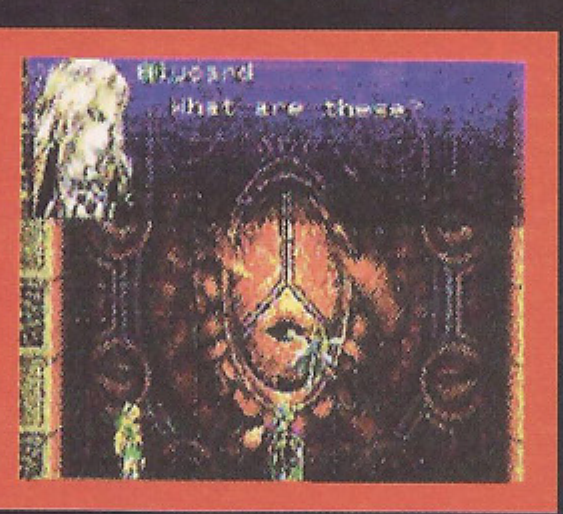
★ Clock Room: el cuarto del reloj es uno de los puntos más importantes del juego. Aquí es donde conocés a María. Solamente vas a poder llegar a los cuartos superiores aquí después que hayás obtenido la Leap Stone (Area 13) o la Soul of Bat (Area 5). El camino superior izquierdo se abre y se cierra periódicamente solo. Con el fin de abrir el camino superior derecho, usá el ítem especial Stopwatch (cronómetro). El camino inferior que lleva al núcleo interno solamente se abre después que obtenés los anillos Gold (oro) en el Area 10, y Silver (plata) en el área 7.

★ Switch: dado que este interruptor está detrás de una puerta azul, vas a necesitar comprar la Jewel of Open









del comercio en el Area 5 primero. Si te parás sobre el switch, vas a revelar dos aberturas en el suelo en esta área. Una te llevará al Area 10, mientras que la otra hace accesible un pequeño cuarto con ítems.

★ Gravity Boots: si tenés la Soul of Bat, podés volar hasta esta sección. Las botas de gravedad te permitirán realizar un salto altísimo presionando ↓↑ + X. Hasta podés realizar este movimiento en el aire, pero solamente si usás primero las Jump Boots (presioná X mientras estás en el aire).

★ Inner Core/Holy Glasses: aquí María te da un ítem re-importante para usar en el Castle Keep. Fijate en las notas del Area 13.

Area 4: Outer Wall

ESTRATEGIAS

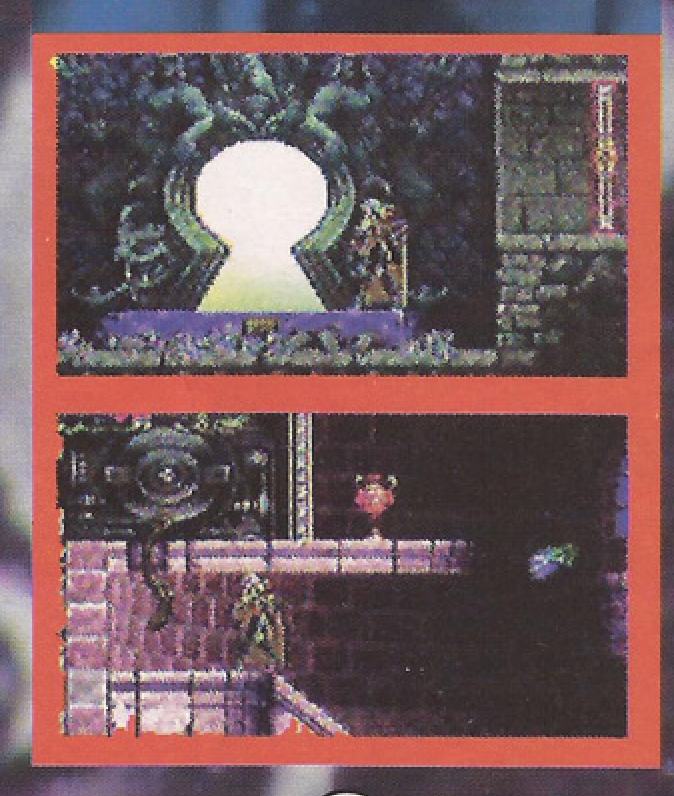
★ Sillas: si te aburrís mucho, te podés sentar en las sillas que están desparramadas alrededor del castillo, presionando ↑ mientras estás junto a ellas.

★ Warp Room: hay varios Warp Rooms, al principio vos solamente vas a poder ir ida y vuelta desde el Area 1 al Area 4. Los otros Warp Rooms están en las Areas 9, 11, y 13. Desde cada Warp Room vos podés circular por todos los otros cuartos que hayás encontrado hasta ahora.

★ Elevator Machine: golpeá la palanca de madera unas cuantas veces para hacer que funcione el ascensor. Esto también te va a dar acceso a la reliquia Soul of Wolf.

★ Soul of Wolf: este ítem te permite transformarte en lobo. Podés correr tecleando el direccional dos veces con rapidez en la dirección que estás mirando.

Vas a necesitar este ítem para pasar el puente en Area 6.



BOSS: DOPPELGANGER 10 - Nivel: 010, HP: 120, Exp.: 500

Este boss de la etapa es un clon tuyo. Items especiales como la daga y el hacha son de escasa utilidad aquí, así que vas a tener que confiar casi exclusivamente en tu espada y escudo. El Doppelganger puede esquivar muy rápido pero es más vulnerable cuando está bajando de un salto.

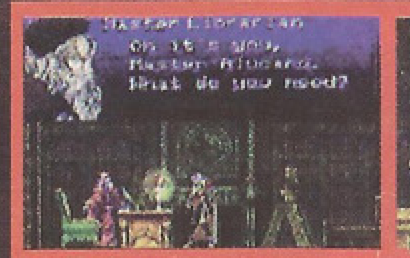
Area 5: Long Library

ESTRATEGIAS

★ Faerie Scroll: esta reliquia muestra los nombres de los enemigos mientras vos los atacás.

★ Shop: entre las muchas cosas que podés comprar en este comercio, está la Jewel of Open, que te permite pasar por las puertas azules. Mientras avanzás por el juego, aparecerán ítems extra aquí.

★ Faerie Card: se trata de la tarjeta del familiar Faerie. Podés conseguirla inmediatamente después de obtener el Soul of Bat en esta área. La Faerie Card te curará y arrojará hechizos dependiendo en qué lugar estés. Además te señalará cuartos ocultos cercanos.





★ Soul of Bat: después que llegás a Leap Stone, vas a poder explorar el ala oeste de la biblioteca. Más allá del Boss está la Soul of Bat, que finalmente te permitirá ir a casi cualquier parte del castillo. Asegurate de tener la Form of Mist antes de venir aquí, de lo contrario vas a encontrar algunas feas barras de metal que te cierran el paso. Ahora sería un buen momento para volver a todos esos cuartos en las áreas anteriores que eran inaccesibles la primera vez que pasaste.

jefe: LESSER DEMON - Nivel: 020, HP: 400, Exp.: 100, Inmune a Dark (oscuro), Débil contra Holy

Area 6: Clock Tower

Después de obtener la Jewel of Open en Area 4 y la Soul of Wolf en Area 5, tu siguiente prioridad es encontrar la Leap Stone, que te permitirá hacer saltos dobles. Esta Leap Stone está ubicada en el Castle Keep (Area 13). Podés ir ahí de la manera fácil, vía la Royal Chapel (Area 7), o de la manera difícil, vía esta área.

ESTRATEGIAS

★ Crumbling Bridge: ciertas partes del puente se derrumban si las pisás. Si venís de Area 5, vas a tener que usar tu forma de lobo para correr y saltar sobre las zonas débiles. Si te caés, vas a tener que dejar la zona y volver para reacomodar las piezas del puente.

★ Secret Room: en las dos zonas verticales adyacentes a este cuarto secreto, vas a encontrar cuatro engranajes fijos a las paredes izquierda y derecha. Cada vez que golpeás uno de estos engranajes, gira un poco y hace un ruido metálico. Sin embargo, va a sonar un "clic" cuando un engranaje es golpeado para que tome su posición correcta. La puerta de este cuarto se abre solamente si los cuatro engranajes son arreglados de esta manera.

★ Fire of Bat: esta reliquia te da la habilidad de disparar bolas de fuego en tu forma de murciélago. No vas a poder llegar a este cuarto a menos que consigás primero la Soul of Bat.



jefe: KARASUMAN - Nivel: 022, HP: 500, Exp.: 1.000, Fuerte contra oscuridad (Dark)

Area 7: Royal Chapel

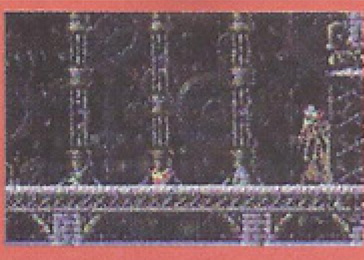
ESTRATEGIAS

★ Silver Ring: podés conseguir el anillo de plata solamente después que has obtenido el Spike Breaker Armor en Area 12.

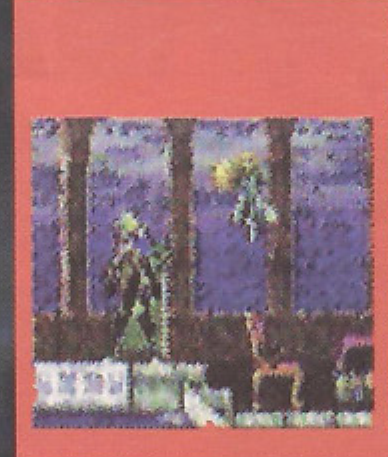
jefe: HIPPOGRYPH - Nivel: 016, HP: 800, Exp.: 800, Fuerte contra Thunder

El Hippogryph es bastante fácil de derrotar si usás un arma que sea fácil de sacar. Simplemente arrodillate junto a él y dale con todo. Después de derrotarlo, vas a tener otro encuentro con María.













Area 8: Colosseum

ESTRATEGIAS

★ Form of Mist: podés conseguir la Form of Mist solamente después que derrotás al jefe en esta etapa. Con ella, vas a poder escurrirte por barreras que tengan grietas en todo el game. Después que tenés este ítem, deberías volver a Area 5 para conseguir la Soul of Bat.

★ Nosedevil Card: la sección correcta del Colosseum donde conseguir este ítem es poco notable y difícil de alcanzar. El método más sencillo de destruir la pared que bloquea tu camino es usar el hechizo Soul Steal. Acordate que no vas a poder conseguir este ítem hasta que hayás encontrado el Soul of the Bat. El Nosedevil es uno de varios familiares diferentes que atacan enemigos junto a vos.

jefe: WEREWOLF - Nivel: 018, HP: 260, Exp.: 300
BOSS: MINOTAURUS - Nivel: 018, HP: 300, Exp.: 400



Area 9: Olrox's Room

ESTRATEGIAS

★ Sprite Card: para encontrar la tarjeta familiar Sprite, tenés que destruir una sección débil del cielorraso del mismo modo en que te metiste en el cuarto para la tarjeta Nosedevil en el Area 8.

★ Sword Card: Sword es probablemente el familiar más poderoso, especialmente en los niveles altos. También es uno de los que tienen un aspecto más copado.

★ Echo of Bat: esta reliquia te permitirá ver en lugares oscuros cuando estás como murciélago, presionando el botón TRIANGULO. Es muy importante tener este ítem antes de explorar el Area 12.

jefe: OLROX - Nivel: 25 , HP: 666, Exp.: 500, Fuerte contra la oscuridad (Dark)

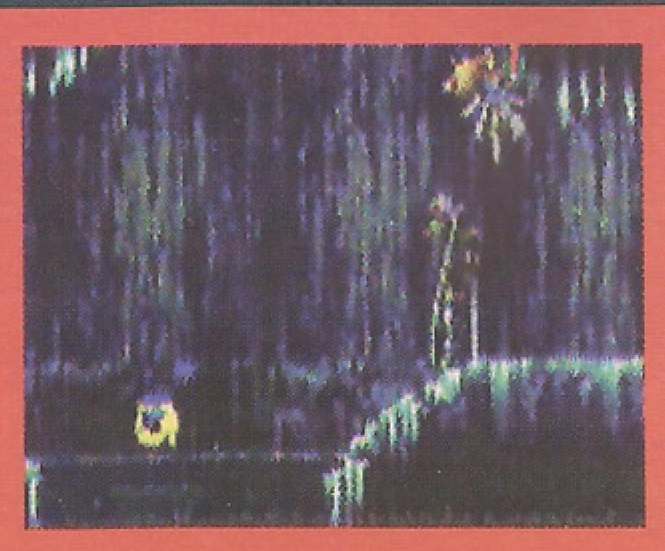
Area 10: Ground Water Vein

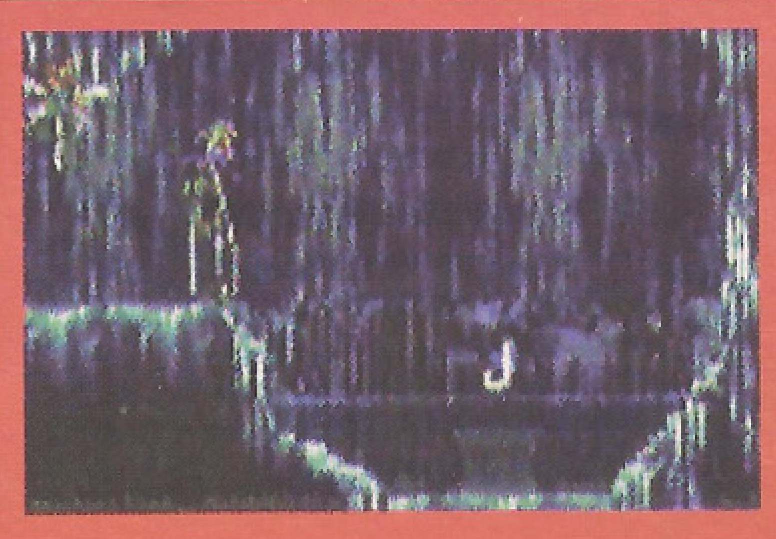
ESTRATEGIAS

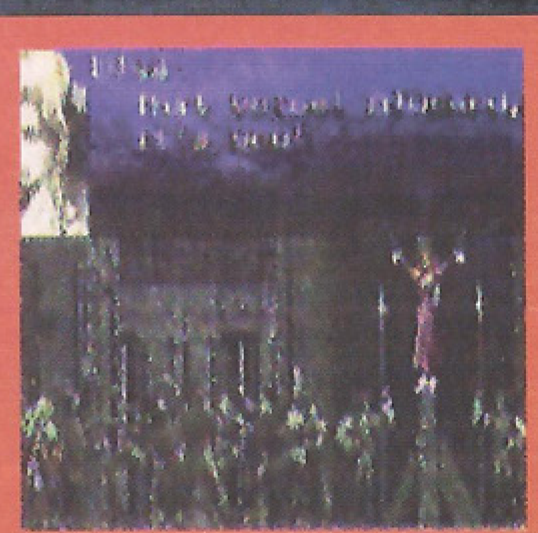
★ Merman Statue: la estatua del Merman hará que el barquero aparezca del otro lado de esta zona y te permitirá llegar al Holy Symbol.

★ Holy Symbol: en realidad es un esnórkel. O tal vez haya algún objeto parecido a un esnórkel en alguna mitología. En todo caso, esta reliquia te permitirá ir bajo el agua sin sufrir daños.

★ Nightmare/Gold Ring: te hace falta el Soul of Bat para entrar a esta sección. Este cuarto parece un cuarto para salvar, pero en lugar de salvar tenés que luchar contra un jefe. No te olvidés de salvar tu juego en el cuarto de al lado primero.







★ Switch/Wood Bridge: si presionás el interruptor en el cuarto a la izquierda de la cascada vas a soltar Skeleton Apes por las zonas vecinas. Convenientemente, esos barriles de llamas que los monos arrojan destruyen el piso de madera en seguida.
Vas a tener que atraer a un mono hasta el puente de madera para seguir adelante ...pero no te acerqués demasiado o el mono va a arrojar el barril antes de tiempo.

jefe: SCYLLA WYRM - Nivel: 10, HP: 130, Exp.: 100, Inmune al agua, Débil contra el trueno (Thunder)

En el cuarto justo debajo de Scylla, vas a luchar contra un Scylla Wyrm. Si llevás un arma basada en el trueno, va a ser muy fácil. Scylla misma aparece acompañada por tres Scylla Wyrms. Si podés conseguir ponerte detrás de ella, es virtualmente imposible recibir un impacto y vas a estar en posición conveniente para atacarla.

jefe: SUCCUBUS - Nivel: 25, HP: 666, Exp.: 2.000

Fuerte contra la oscuridad
Succubus tiene un comportamiento muy predecible. Si sos agresivo, ella no va a tener ninguna oportunidad de dañarte.
Tu recompensa por derrotarla es el Gold Ring. Si ya cubriste la mayoría de las secciones en las zonas previas, tu siguiente meta debería ser buscar el Silver Ring, que se puede encontrar en el Area 7, detrás del cuarto de pinchos. La única manera de atravesar el cuarto es usando la Spikebuster Armor, que podés encontrar en el Area 12.

Area 11: Abandoned Pit to the Catacomb

ESTRATEGIAS

★ Demon Card: aquí está la tarjeta del familiar demonio.
★ Hidden Passage: hay un interruptor arriba que activa el pasaje secreto a los cuartos a la derecha. Evidentemente, no podés alcanzarlo. Si traés al familiar demonio con vos, él presionará el interruptor por vos.

jefe: CERBEROS - Nivel: 24 - HP: 800 - Exp. 1.500

Si tenés el agua bendita (Holy Water) de la entrada de esta zona, derrotar a Cerberos será simple. ¡Simplemente parate sobre una de las plataformas encima de él y dispará!



Area 12: Catacomb

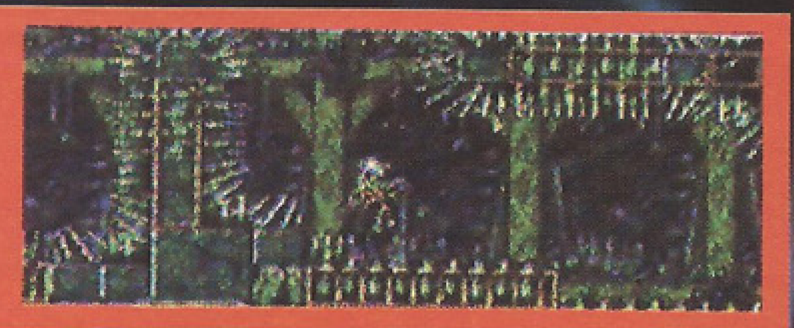
ESTRATEGIAS

★ Dark Room: será imposible ver nada aquí a menos que tengas el Echo of Bat del Area 9. Todo el cielorraso y el piso están cubiertos de pinchos, así que movete con cuidado. Al final del cuarto hay un gran interruptor que enciende las luces (parece que el electricista se equivocó al ponerlo).
★ Spike Breaker Armor: esta armadura tiene propiedades especiales que te permitirán destrozar cualquier grupo de pinchos que encuentres. Usala para atravesar el cuarto que antes estaba oscuro en esta zona. Tu siguiente objetivo es el cuarto lleno de pinchos en Area 7.

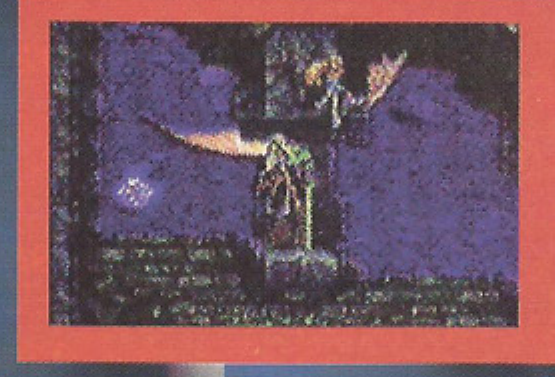
jefe: GRANFALOON - Nivel 28, HP: 400, Exp.: 3.000, Absorbe el fuego, Débil contra el hielo

No estás alucinando: este Boss es realmente una enorme esfera de cuerpos





pegados. Tratá de ponerte a la izquierda dado que hay ahí algunas plataformas para que te parés. Tu blanco es el centro de la esfera, que se te revelará después que has hecho saltar algunos cientos de cuerpos. La Mist Form es muy útil para esquivar cosas como el láser que te dispara, dado que podés evitar recibir un impacto sin comprometer tu terreno.





Area 13: Castle Keep

ESTRATEGIAS

★ Leap Stone: con la Leap Stone podés realizar un salto doble si presionás X mientras estás en el aire. Entre otras cosas, te permitirá entrar a las Areas 8 (donde está la Form of Mist) y 9.

★ Power of Mist: vas a necesitar la Soul of Bat para subir tanto. La reliquia Power of Mist te da la habilidad de transformarte en niebla por un período indefinido de tiempo.

★ Ghost Card: el fantasma tiene la habilidad de chuparles la vida a enemigos y transferírtela como HP.

BOSS: RICHTER BELMONT - Nivel: 48, HP: 400, Exp. 000, Inmune a piedra bendita, Débil contra oscuridad

Como probablemente adivinás, no es una buena idea luchar contra Richter. Podés entrar en este cuarto tan pronto como tengás el Soul of Bat, pero sin los Holy Glasses del Inner Core (Area 3), vas a tener que ver el final malo, si matás a Richter.

¡Qué vergüenza! Si te equipás con los Holy Glasses, vas a ver una esfera que se mueve cerca de la parte superior de la pantalla. ¡Reventala en lugar de atacar a Richter!

The Upside-Down Castle

¡Todavía no terminó todo! Después de destruir la esfera, vas a ver que alguien más estaba controlando la mente de Richter. Entonces serás transportado al Upside-Down Castle (el castillo patas arriba).

La disposición y mapa de este castillo es exactamente igual que el primer castillo, excepto que ...¡bueno, todo está patas arriba! Dracula está en el Inner Core, pero el pasaje del Clock Room va a estar bloqueado hasta que recojás las partes del cuerpo de Dracula de cinco de los nuevos Bosses.

ESTRATEGIAS

★ Force of Echo: podés encontrar esta reliquia en el mismo lugar donde vos encontraste el Holy Symbol en Area 10. Con ella, vas a poder atacar enemigos con la onda de sonar en tu forma de murciélago.

★ Gas Cloud: la nube de gas te da la habilidad para dañar enemigos mientras estás en Mist Form. Podés encontrarla más allá del boss Galamoth en Area 12.



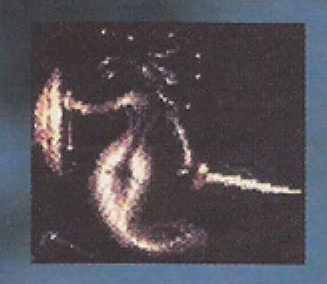
BOSS: DARKWING BAT - (Area 6), Nivel: 35, HP: 600, Exp. 1.200, Tiene Dracula's Ring



BOSS: AKMODAN II - (Area 9), Nivel: 40, Exp. 2.500, Inmune a piedra, veneno, cura, Débil contra Holy, Fuego, Absorbe oscuridad, Tiene Costilla de Drácula (Dracula's Rib)



BOSS: DOPPELGANGER 40 - (Area 10), Nivel 40, HP 777, Exp. 2.001



jefe: MEDUSA - (Area 7), Nivel: 40, HP: 1.100, Exp. 2.500, Fuerte contra Hit Attacks, Absorbe piedra (Stone), Tiene el Corazón de Dracula



jefe: THE CREATURE - (Area 4), Nivel: 40, HP: 1.100, Exp. 2.500, Inmune a trueno, Tiene el diente de Dracula





jefes: FAKE GRANT, TREVOR Y SYPHA - (Area 8), Nivel: 41, 41 y 42, HP 1.200/1.000/1.500



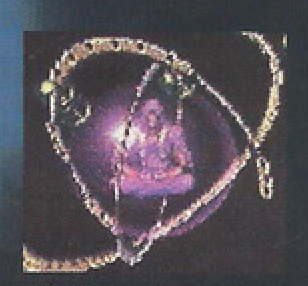
jefe: BEEZELBUB - (Area 2), Nivel: 44, HP: 2.000, Exp. 4.444, Débil contra benditos, Absorbe oscuridad



jefe: GALAMOTH - (Area 12), Nivel: 50, HP: 5.000, Exp. 9.999



jefe: DEATH - (Area 11), Nivel: 66, HP: 888, Exp. 4.444, Tiene el ojo de Dracula



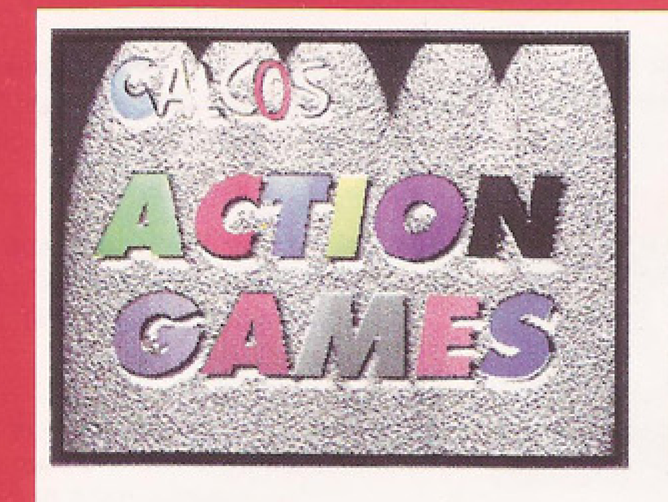
jefe: SHAFT - Area 3: Inner Core), Nivel: 88, HP: 1.300, Exp. 000

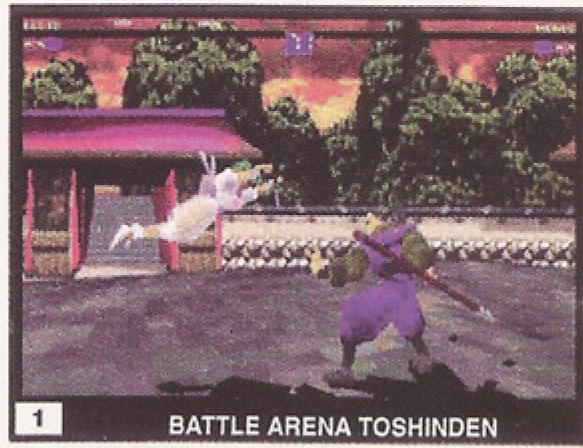


jefe: DRACULA - (Area 3: Inner Core), Nivel: 98, HP: 9.999, Exp. 000, Fuerte contra fuego, trueno, Inmune a veneno, Absorbe oscuridad

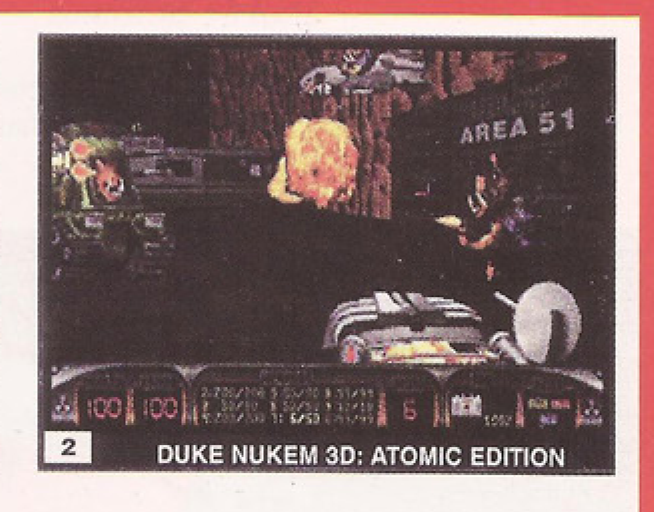
Para terminar el game, solamente es necesario derrotar a los Bosses que tienen partes del cuerpo de Dracula. Acordate que siempre podés ir y venir entre los castillos normales y patas arriba. Los enemigos que rodean al Clock Room aquí (Guardians) dan toneladas más de Exp. que cualquier otro enemigo en el game, de modo que si tenés problemas para reventar a un cierto Boss, tratá de derrotar primero a algunos de los Guardians.

DEBIDO AL EXITO QUE TUVIERON LAS FIGURITAS DE ACTION GAMES, VOLVEMOS A PUBLICAR LAS CORRESPONDIENTES A LA 1º ENTREGA PORQUE SEGURAMENTE, YA LAS PEGASTE EN LA HELADERA DE TU CASA, EN EL AUTO (O BICICLETA) DE TU VIEJO O EN LA DIRECCION DE LA ESCUELA. EN LOS PROXIMOS NUMEROS DE ACTION, SEGUIREMOS PUBLICANDO LAS DEMAS FIGURITAS PARA QUE LLENES TU ALBUM Y PUEDAS PARTICIPAR PARA GANAR FABULOSOS PREMIOS





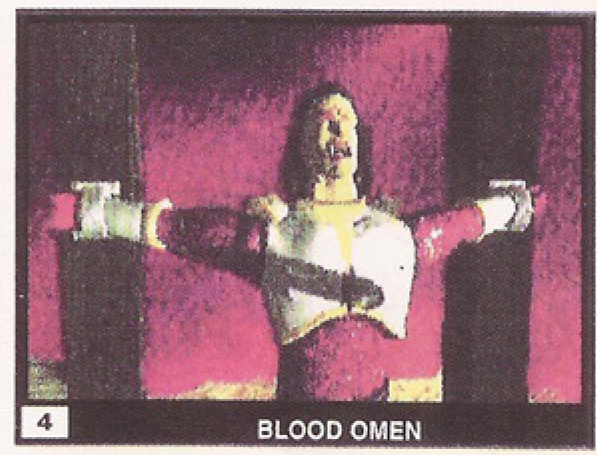
1 BATTLE ARENA TOSHINDEN



2 DUKE NUKEM 3D: ATOMIC EDITION



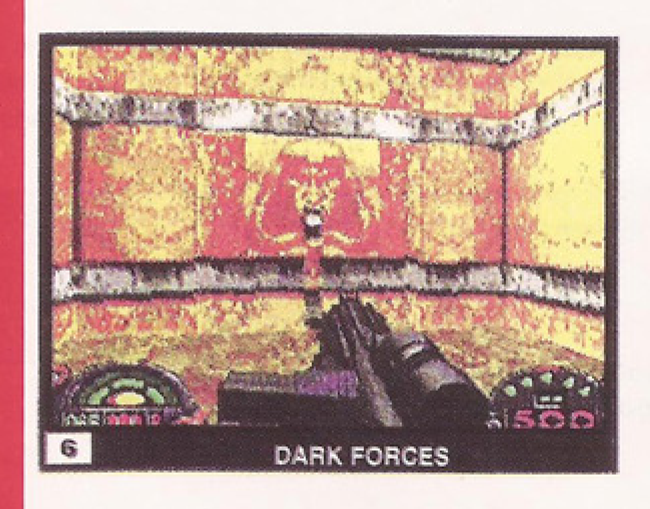
3 SYNDICATE WARS



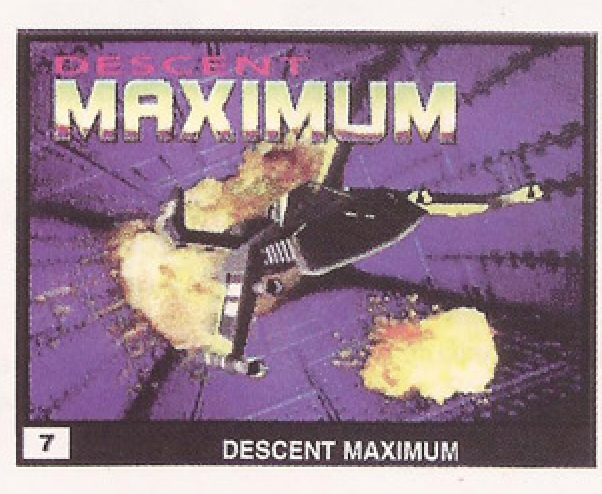
4 BLOOD OMEN



5 COMMAND & CONQUER



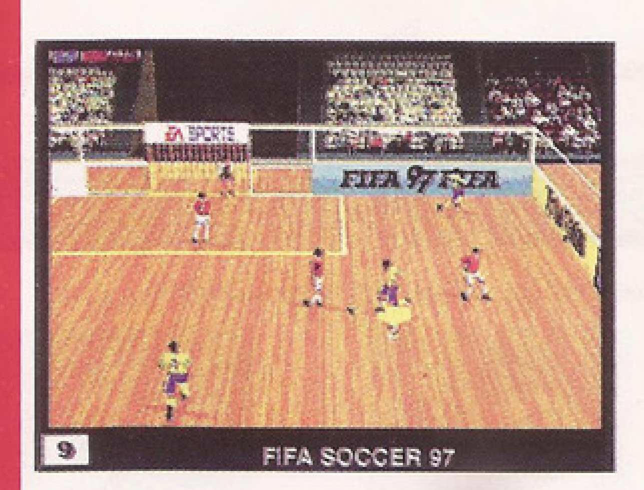
6 DARK FORCES



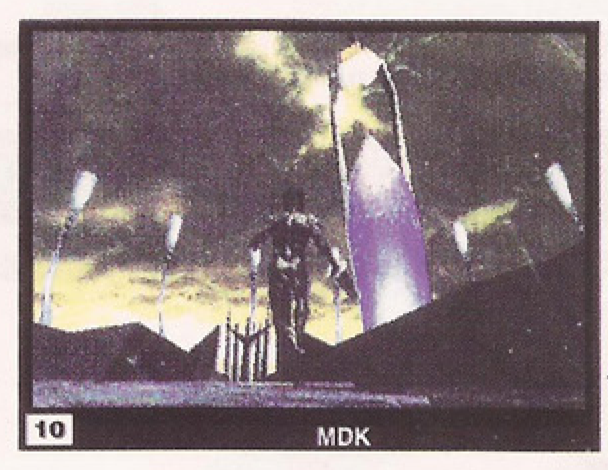
7 DESCENT MAXIMUM



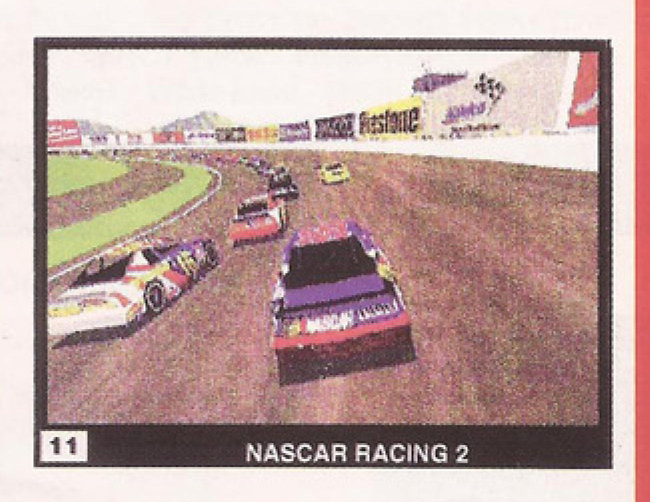
8 INDEPENDENCE DAY



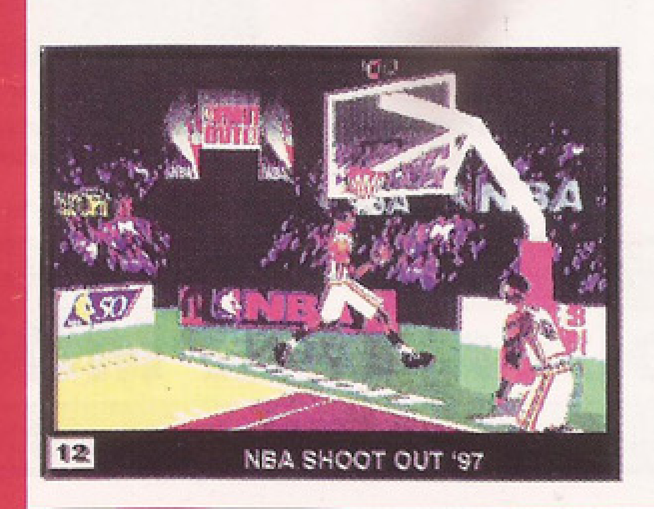
9 FIFA SOCCER 97



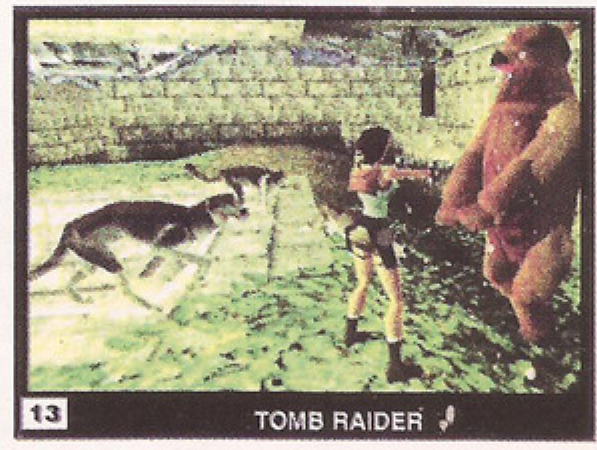
10 MDK



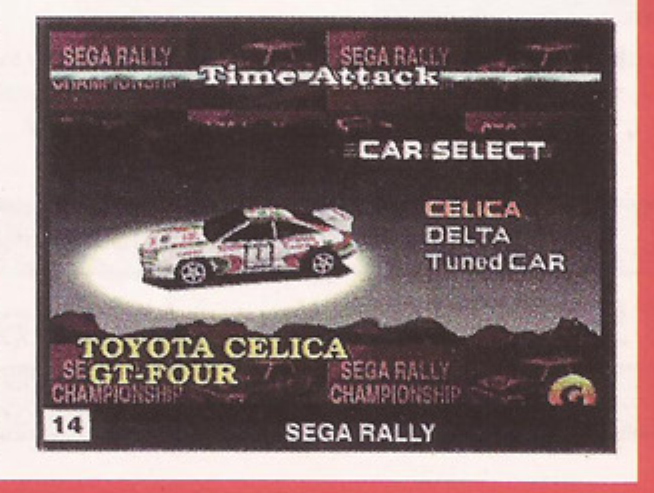
11 NASCAR RACING 2



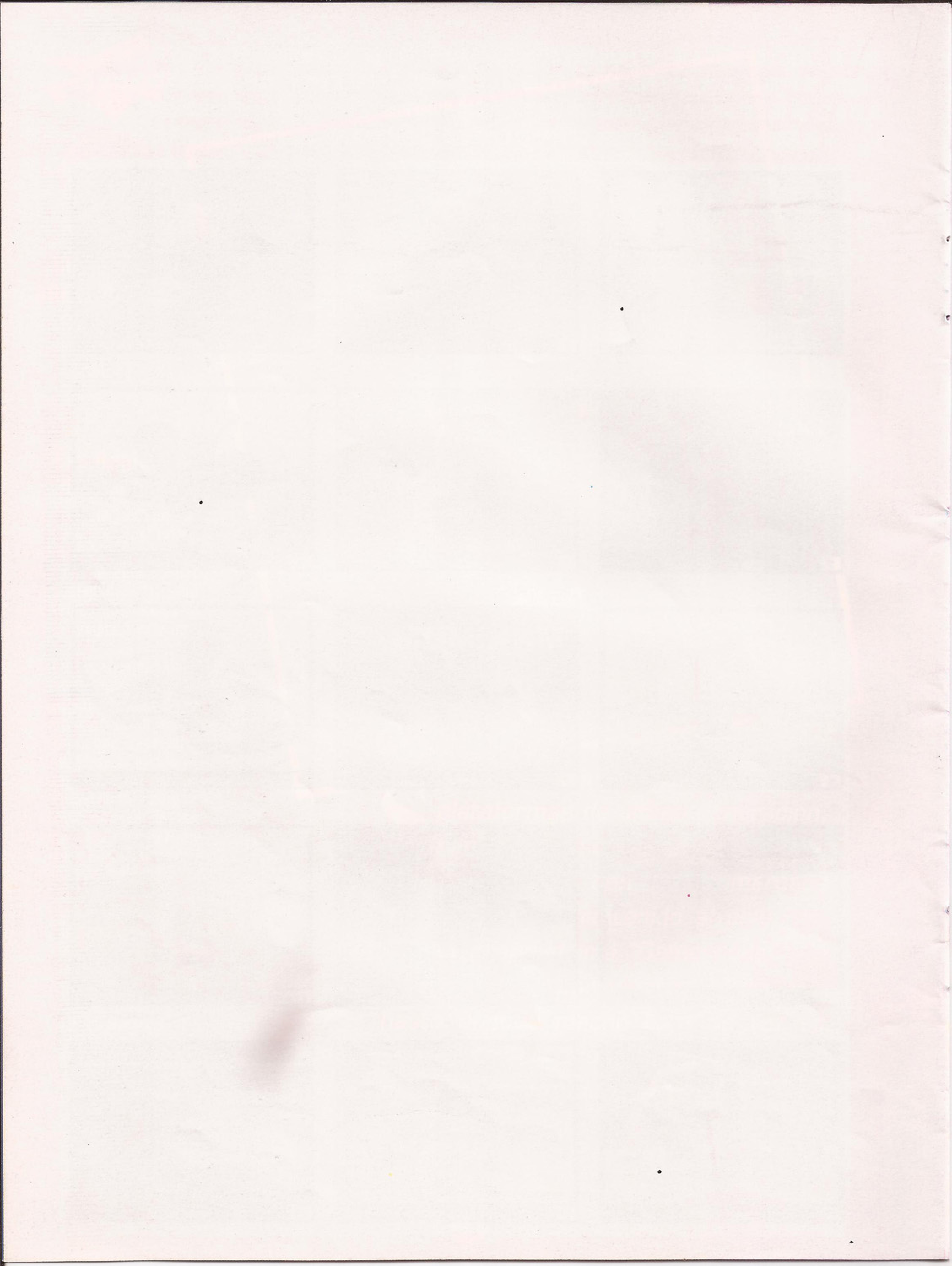
12 NBA SHOOT OUT '97



13 TOMB RAIDER



14 SEGA RALLY





¿QUE TIENE NUESTRO CD DE REGALO?

Esperamos que te guste el contenido de nuestro CD, ya que seleccionamos el material de forma muy variada. Libros interactivos, games sensacionales y una selección especial para vos.

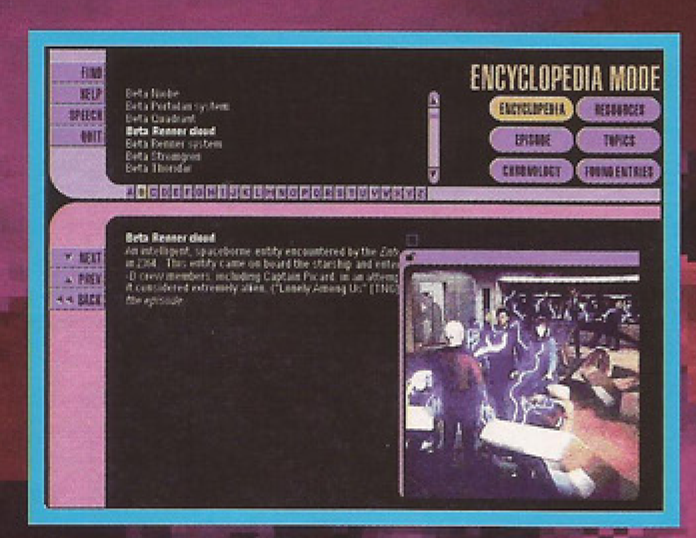
REQUISITOS DEL SISTEMA

(hardware mínimo)
386SX, 4MB de memoria, drive de CD-ROM, placa de sonido compatible con Windows, monitor SVGA con 256 colores, mouse, y Windows 3.1x (o mayor que el especificado).

Advertencia
Todos los programas incluidos en este disco fueron sometidos a pruebas exhaustivas. Las pruebas también incluyen la instalación y reinstalación de todos los programas en una gran variedad de PCs. Si no conseguimos efectuar la instalación en una computadora específica, abandonamos la instalación. Por lo tanto, estamos obligados a avisarte que estarás utilizando el CD de tapa por tu cuenta, y que la empresa Editorial Quark S.R.L. no podrá ser responsabilizada por cualquier pérdida de datos.

STAR TREK TECHNICAL MANUAL & OMNIPEDIA

Por primera vez, una guía completa del universo de Star Trek (Viaje a las Estrellas) para todos los fanáticos. Star Trek Technical Omnipedia es una extensión del Star Trek Technical Manual y agrega datos nuevos a la serie original. Nuestros demos dan una idea de lo que ofrecen estos discos. CIC
Requerimientos mínimos: 486, 4Mb RAM



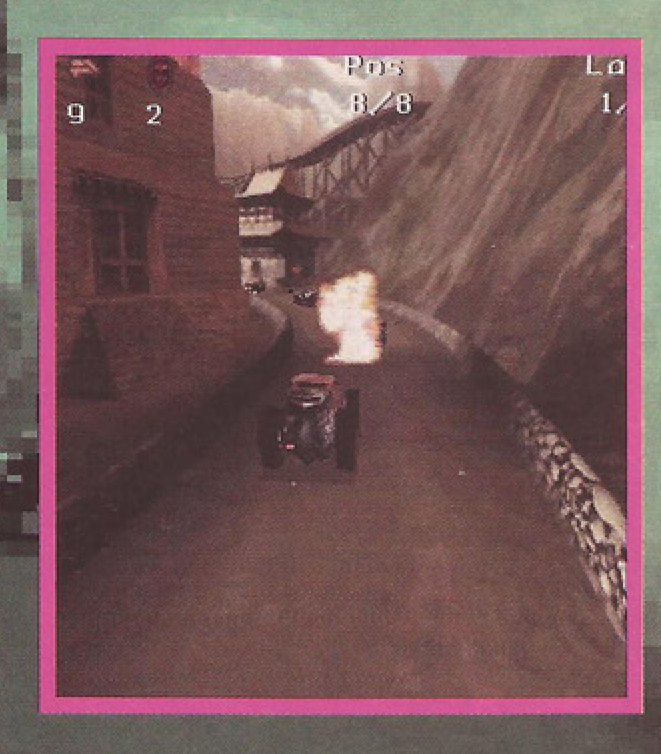
Una experiencia sorprendente para Jean-Luc Picard a bordo de la USS Enterprise. Parece que se olvidó el secador de pelo.

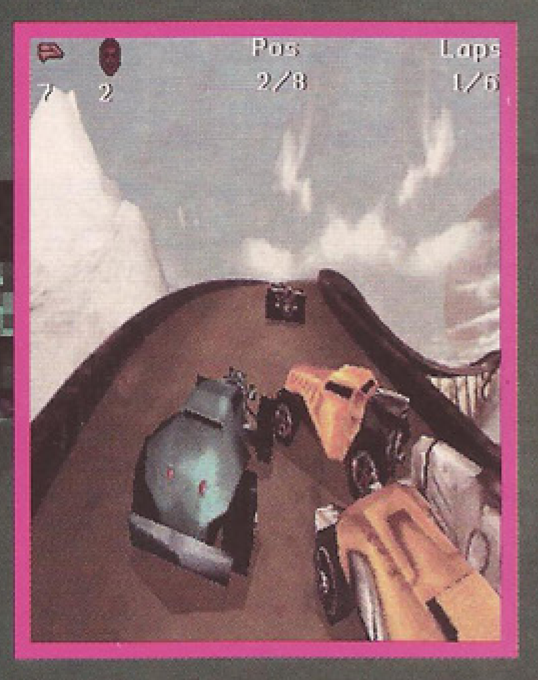
TZ-BREAKOUT (WIN)

Escrito por el autor de TZ-Mini Golf, ésta es una nueva versión del clásico Breakout. La misión consiste en destruir los ladrillos con la pelotita, pero si no golpea la pelotita, se pierde una vida.
Una de las mejores características de esta versión es que se pueden diseñar nuevas pantallas de juego. Atlantic Coast
Requerimientos mínimos: 386, 4Mb RAM, 2.5Mb HD

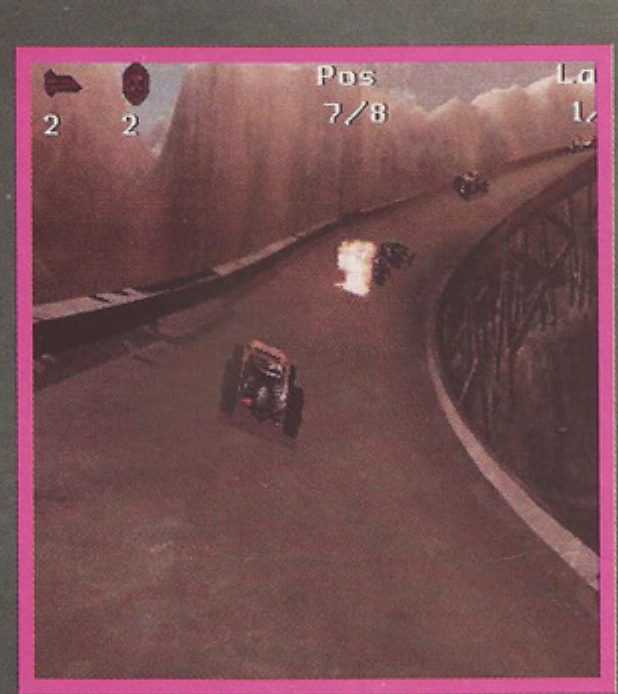
MEGARACE II (DOS)

Este game tiene grandes mejorías con respecto a su famoso, y ya desactualizado, antecesor. Los gráficos de Megarace II son tan impresionantes que empequeñecen a Screamer. Nuestro demo logra reproducir al Tibet en toda la gloria de sus montañas.





Se ve tan real que, mientras serpentea por el camino, uno espera cruzarse con algún monje budista o con el Dalai Lama en persona. Este juego tiene lo que se necesita para una buena carrera: armas. En la parte delantera del auto hay un misil teleguiado y, de su parte trasera, puede lanzar bombas o chorros de aceite. Tené cuidado, porque los otros corredores también están armados y son peligrosos. Si te aciertan varios disparos, tu carrera está terminada. Mindscape

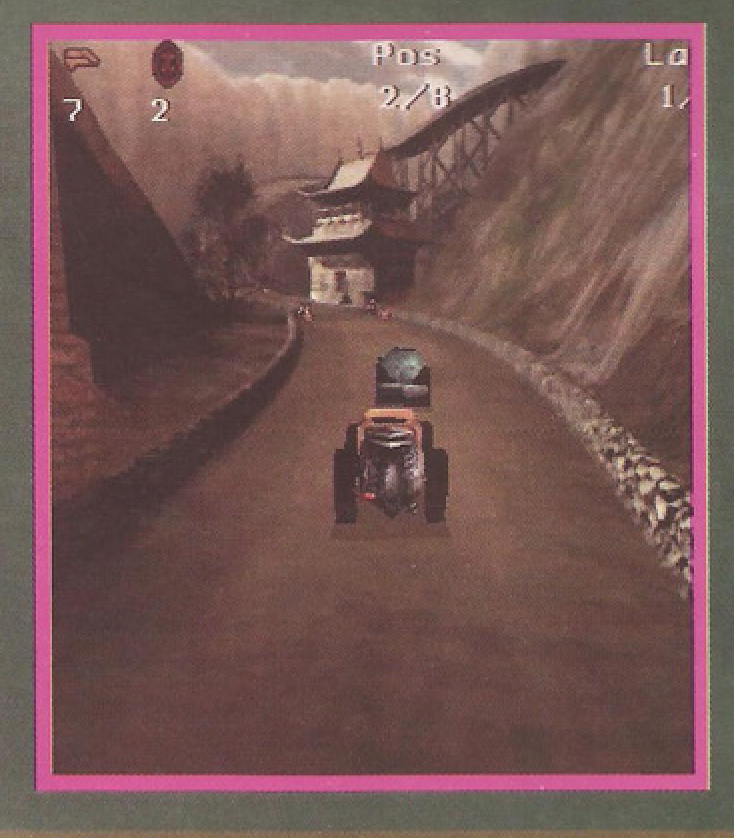




La jugabilidad de este demo te sorprenderá. Los conductores muestran una inteligencia real, haciendo que cada carrera sea un desafío.



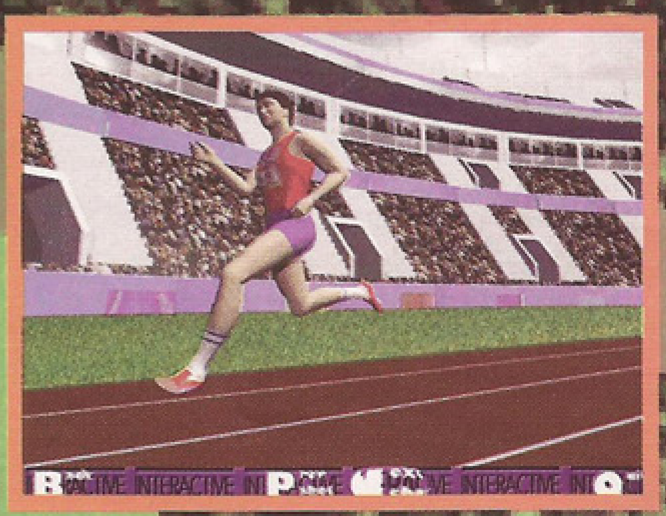
Es sorprendente saber que no se necesita una máquina de alto rendimiento para ver estos excelentes gráficos. Megarace II funciona bien con un procesador 486/33.



Requerimientos mínimos: 486, 8Mb RAM, 86Mb HD (o ejecutar desde el CD)

DALEY THOMPSON WORLD CLASS DECATHLON (WIN)

Unos de los mejores juegos de los '80 fue Daley Thompson's Declathlon. Este nuevo lanzamiento de Interactive Magic espera que el game tenga la jugabilidad del anterior sumándole la tecnología actual. Nuestro demo presenta una entrevista con Daley y varias fotos del juego. Mirá la publicidad de Adidas, que presenta una banda de sonido, cortesía de Primal Scream. Interactive Magic

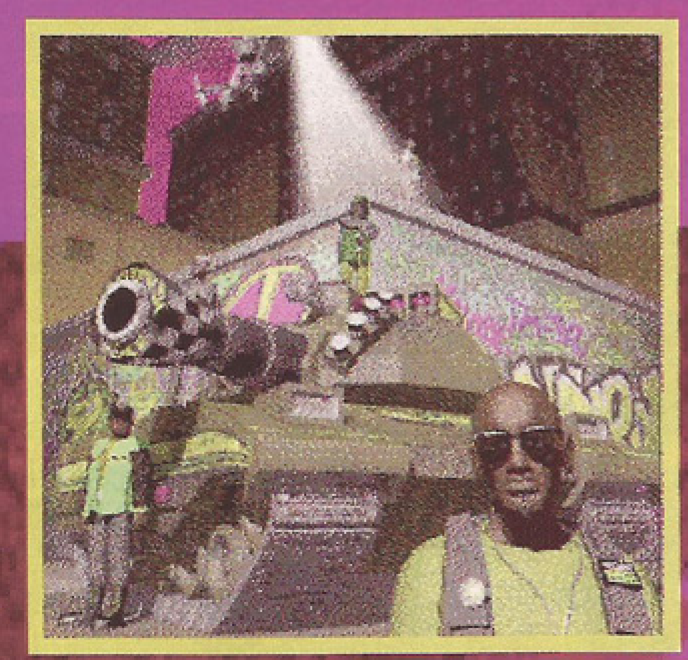


El decatlón es una de las disciplinas deportivas más completas. Si no lo crees, fijate en la musculatura de este atleta.

Requerimientos mínimos: 486, 4Mb RAM

SHELLSHOCK (WIN)

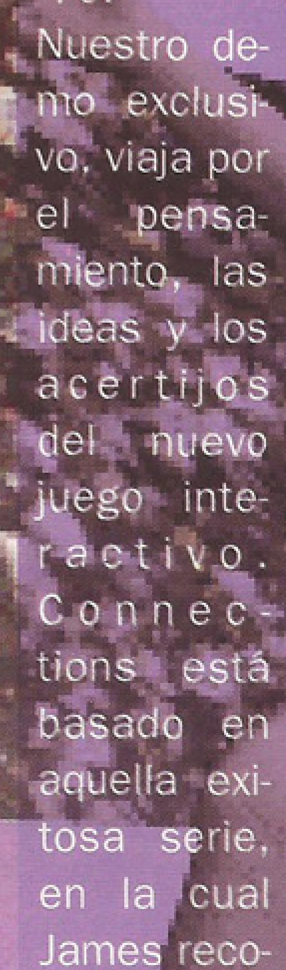
En el futuro reina la anarquía (es lógico). Unite a la fuerza de tanques de élite, dedicada a mantener la paz de Nueva York. Este demo permite jugar durante una misión de rescate de prisioneros. Para encontrarlos, seguí la dirección de la brújula, pero acordate es una guía un poco tosca. Primero dispará y después preguntá. Las teclas Q y A son para adelantar y retroceder. < y > son para ir hacia la izquierda y la derecha y se dispara con la barra espaciadora. Core Design



Unite a estos tipos. En nuestro demo jugable, Da Wardenz es un miembro de la tripulación de elite de un tanque.

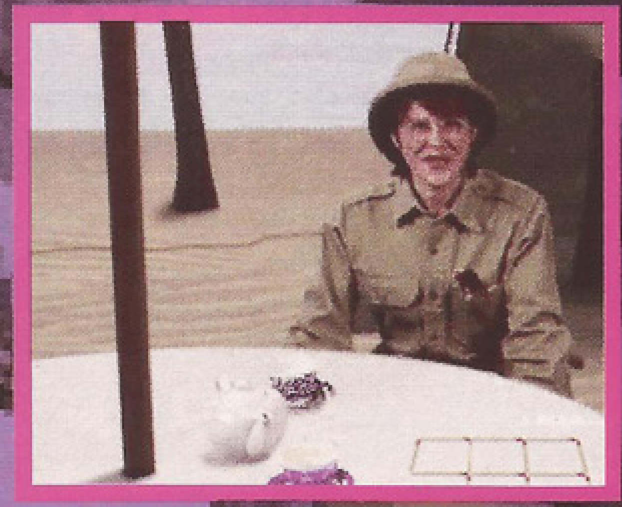
Requerimientos mínimos: 486, 8Mb RAM, 5.5 Mb HD

CONNECTIONS (WIN)

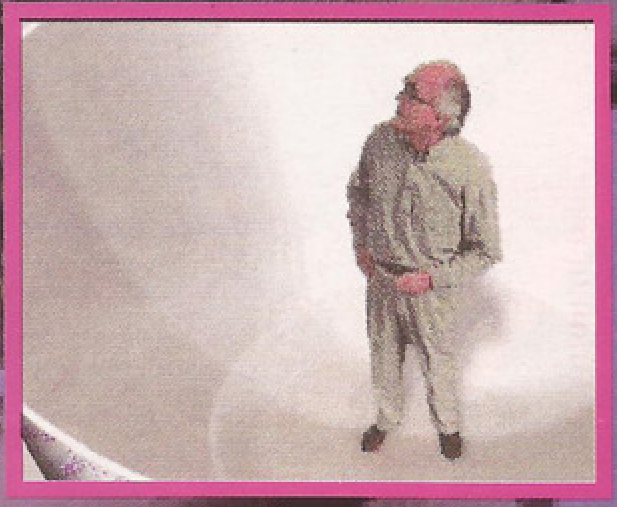


Unite a James Burke, el conductor de Relaciones, de la famosa serie de TV de los años '70.

Nuestro demo exclusivo, viaja por el pensamiento, las ideas y los acertijos del nuevo juego interactivo. Connections está basado en aquella exitosa serie, en la cual James recorría las páginas de la historia, interconectando ideas e inventos que forjaron nuestro tiempo.



Esta dama, con su taza de té, quiere resolver el juego con los fósforos. Deberá resolverlo si quiere llegar hasta la pirámide.



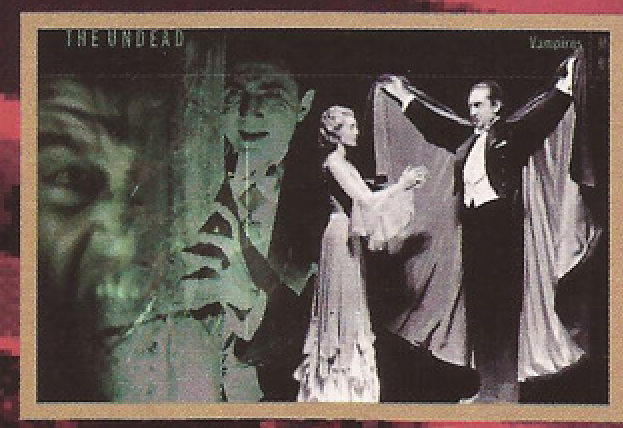
James Burke, el veterano de la TV, aparece en los lugares más inverosímiles durante todo el disco. ¿alguien quiere seguirme?

Vos estás atrapado dentro de la Web, una serie de conexiones que se desintegra con rapidez, y debés encontrar la manera de salir antes de que se derrumbe. Nuestro demo presenta cinco acertijos del juego completo. Está en un desierto extraño y debe entrar a la misteriosa pirámide a toda costa. Pero no temas, hay un botón de ayuda que te puede dar alguna pista en caso de que no sepas cómo seguir.

Junto con el demo jugable, también tenemos una entrevista interactiva a James Burke y un vistazo general del juego completo. Encontrarás todo en la sección "Entertainment" en nuestro menú de Windows. Astrion

Requerimientos mínimos: 486, 8Mb RAM

THE UNEXPLAINED (WIN)



Soy el gran Bela Lugosi, y soy más famoso que Boris Karloff (nombre real, William Pratt).

Famoso por sus documentales interactivos acerca de temas fundamentales como las guerras mundiales y la medicina, FlagTower ha tomado un rumbo un poco menos serio, para dar un vistazo a los fenómenos extraños que pululan por el mundo.

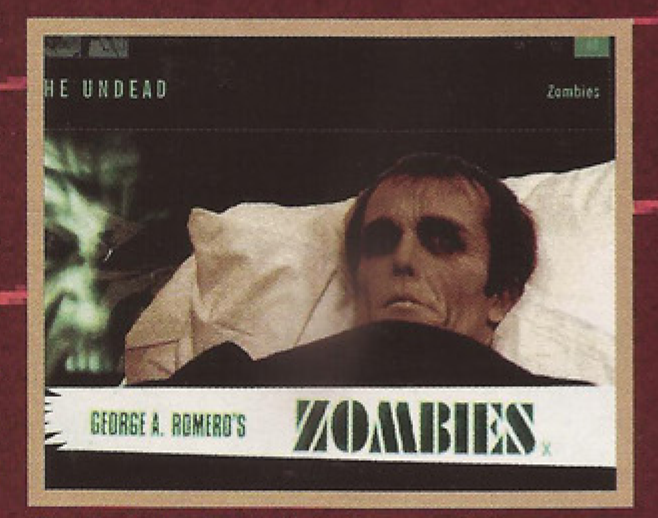
Con The Unexplained (Lo Inexplicable) aprenderás todo lo relacionado a ovnis, fantasmas, raptos extraterrestres y combustión humana espontánea.

En nuestro demo interactivo, podrás ver la sección "The Undead" (Los No-Muertos) completa. Para tu deleite, con frecuencia aparecerán, criaturas primorosas como vampiros, hombres lobo y zombis y en toda su sombría gloria.

Luego de instalar tu demo, se te preguntará si querés hacer algunos cambios en tus archivos de sistema para optimizar el rendimiento.

Podés hacerlos, pero te recomendamos que no hagas estos cambios, ya que tal vez disminuya el rendimiento de otros programas. Tras la instalación del demo, deberás reiniciar Windows para su correcta ejecución. FlagTower

Requerimientos mínimos: 486, 4Mb RAM, 1Mb HD



En la isla de Haití, los zombis son tomados con mucha seriedad. Pero en Hollywood, nunca tuvieron un guión decente.

SETTLERS II (DOS)

Este demo completamente jugable, es la secuela de aquel exitoso simulador de Dios. La suerte de los exploradores está nuevamente en tus manos mientras luchás por sobrevivir en un territorio hostil. Nuestro demo contiene un tutorial, luego de él, es posible jugar en uno de los escenarios del game. Este es un juego para varios jugadores, y se comienza haciendo alianzas, pero cuando un jugador ataca a su aliado, éste se convierte en tu enemigo. Al mismo tiempo, los aliados del atacado se convierten en tus enemigos. BlueByte

Requerimientos mínimos: 486, 8Mb RAM



Si, se pueden construir barcos. Juegue a ser Dios con nuestro demo jugable de Settlers II.

EL MENÚ DOS

Tratamos de hacer que la instalación y ejecución de los demos DOS sean lo más simple posible mediante el uso de nuestra interfase especial. A partir del prompt de tu CD-ROM (generalmente drive D:) sólo digitá GO, y luego presioná la tecla Return.

Un menú aparecerá en la pantalla, con botones para elegir entre varios demos para DOS. Hay cinco páginas en este menú, una para cada configuración posible de la unidad de CD-ROM, de D: hasta H:.

Algunos programas DOS funcionarán directamente desde el CD, mientras que otros pueden exigir la instalación de algunos archivos en el disco rígido. En este caso, aparecerá un menú pop-up con las opciones Install y Run. Primero usá Install para ajustar el ambiente, y luego clicá RUN.

RETURN FIRE (WIN 95)

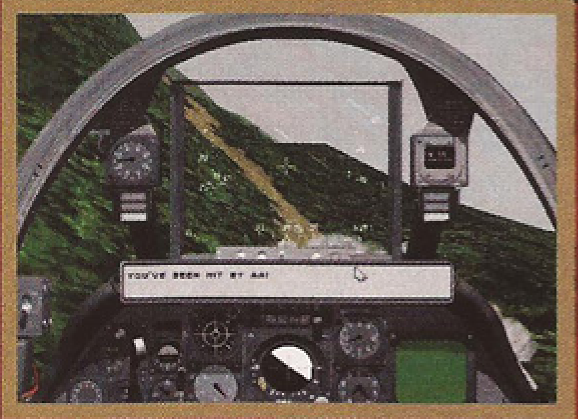


El objetivo principal del juego es destruir las defensas del enemigo, capturar su bandera, llevarla a nuestro bunker antes de que el enemigo haga lo mismo con nosotros. Se puede jugar en los modos de un jugador (Training) o dos jugadores (Tournament).
Para volver a ejecutar el demo, deberás borrar el archivo RFIRE.BIN del directorio WINDOWS/TEMP . Time Warner

Requerimientos mínimos: 486, 8Mb RAM

Return Fire ofrece scroling suave y jugabilidad instantánea. Se puede elegir entre cuatro vehículos diferentes.

SILENT THUNDER: A10 TANK KILLER II (WIN 95)



Es extraño, pero no hay muchos tanques que puedan ser destruidos por el A10. Es lo último en tecnología bélica.

Silent Thunder te encuentra volando su A10 en territorio hostil, con la misión de destruir tantos tanques enemigos como sea posible antes de que ellos te destruyan a vos. Nuestro demo presenta escenarios que parecen reales y está plagado de efectos pirotécnicos y explosiones, todo en la gloriosa SVGA.
La teclas para su manejo son muchas, pero si clicás el botón "Keys" obtendrás la lista completa. Necesitás que Direct X esté instalado en tu sistema para ejecutar este juego. Podés instalarlo desde la sección Essential Drivers en nuestro menú. Sierra On-Line

Requerimientos mínimos: 486DX2/66, 8Mb RAM

THE CRAYON FACTORY (WIN)

Es un programa de dibujo educativo. Con nuestro demo completamente jugable, se puede intentar ganar en el Color Match. Donde hay que adivinar cuál mezcla de colores hay que realizar para obtener un determinado color. Philips

Requerimientos mínimos: 486, 4Mb RAM, 1Mb HD

Si deseas instalar y ejecutar los programas manualmente, aquí tenés los archivos ejecutables y los directorios donde se encuentran (asumiendo que tu unidad de CD-ROM es D:). Usá el comando RUN de Windows o cambiá al directorio y tipeá el nombre de los archivos de los títulos para DOS.

PROGRAMA	DIRECTORIO Y NOMBRE
Connections	D:\MULTMED\CONNECTD\CONNECT
The Crayon Factory	D:\KIDS\CRAYONF\CFDEMO.EXE
Daley Thompson	D:\DALEY\DALEY.EXE
Digita Organiser	D:\SHAREW\ORGANISE\SETUP.EXE
Discover Astronomy	D:\MULTMED\MARRIS\DADEMO
Escher Interactive	D:\MULTMED\ESCHER\MENU.EXE
GoldWave	D:\SHAREW\GOLDWAVE\INSTALL.EXE
Hooray for Maths	D:\H_MATHS\SETUP.EXE
Hooray for Spelling	D:\H_SPELL\SETUP.EXE
Image Technician	D:\SHAREW\IMAGET\SETUP.EXE
Megarace II	D:\GAMES\MEGARACE\M.EXE
Myst Solution	D:\MYST.EXE
Picasso	D:\MULTMED\PICASSO\ENGLISH.EXE
PowerDesk 1.1	D:\SHAREW\POWERD\SETUP.EXE
Return Fire	D:\GAMES\RFIRE\RFIRE.EXE
Settlers II	D:\GAMES\SETTLER2\INSTALL.BAT
Shellshock	D:\GAMES\SHELLS\INSTALL.BAT
Silent Thunder	D:\GAMES\A10\STDEMO.EXE
SkyMap	D:\SHAREW\SKYMAP\SETUP.EXE
Omnipedia	D:\MULTMED\SAMPLER\OMNIPEDI.EXE
Tech Manual	D:\MULTMED\SAMPLER\TREK_WIN.EXE
Ted Shred	D:\MULTMED\TED\SETUP.EXE
Turbo Browser	D:\SHAREW\TURBO\SETUP.EXE
TZ-Breakout	D:\SHAREW\BREAKOUT\SETUP.EXE
The Unexplained	D:\SETUP.EXE
WinU	D:\SHAREW\WINU\INSTALL.EXE
Word Games at Camelot	D:\KIDS\CAMELOT\WGC.EXE
WordExpress 2.0	D:\SAHREW\WE31\SETUP.EXE





CARMAGEDDON
Acción/carrera
1 jugador

EXPLORA

Las carreras siguen los puntos de control, pero para obtener mayor cantidad de recompensas es mejor explorar cada zona completamente. A menudo vas a descubrir sectores ocultos que te dan más dinero, beneficios y otras ganancias.

La mayoría de los peatones son bastante estúpidos, pero generalmente evitan caminar por el medio de la calle. Así que recorré las colinas, valles e incluso la playa, donde vas a toparte (literalmente) con peatones y otras ganancias inesperadas.

CARMAGEDDON

Para matar corredores, peatones... y morirte de risa.

Después del accidente, sacudís la cabeza y recobrás la conciencia. ¿Estás cabeza abajo? No, el que está patas arriba es el auto de tu oponente, justo delante tuyo. Retrocedés y después te le tirás encima a todo lo que das: lo aplastás contra la pared y vuela en pedacitos. Tu dinero aumenta a la misma velocidad que tu confianza.

Después ves a una viejita que está cruzando la calle y decidís ayudarla: acelerás a fondo en su dirección. Pero justo antes que puedas atropellarla, llegan otros competidores de todos lados y tu auto estalla en llamas. Ahí te das cuenta que procediste mal: tenías que haber mirado hacia todos lados antes de tratar de apuntarle a ese peatón.



GANAR O GANAR

Hay varias maneras de ganar Carmageddon, o para ser más claros: hay 3 modos distintos. Podés matar a todos los otros competidores, o bien matar a todos los peatones, o por último completar todos los requisitos y puntos de control (o sea, hacer una carrera normal). Si elegiste Carmageddon con idea de hacer esto último, te sugerimos que te busqués otros games, tipo simulador. Este es un juego de destrucción, no de velocidad. La mejor manera de ganar es una combinación de hacer bolsa a los cinco oponentes homicidas, hacer picadillo a los peatones que se te pongan delante, y cumplir con algunos puntos de control. Aunque es posible eliminar a todos los peatones, te llevaría demasiado tiempo intentarlo.

LOS SEGUNDOS CUENTAN

Ahí llegamos al otro punto importante del juego: el tiempo es valiosísimo en Carmageddon, especialmente en los niveles de dificultad normal y alto. Tenés que estar muy atento al reloj que está constantemente avanzando, porque es

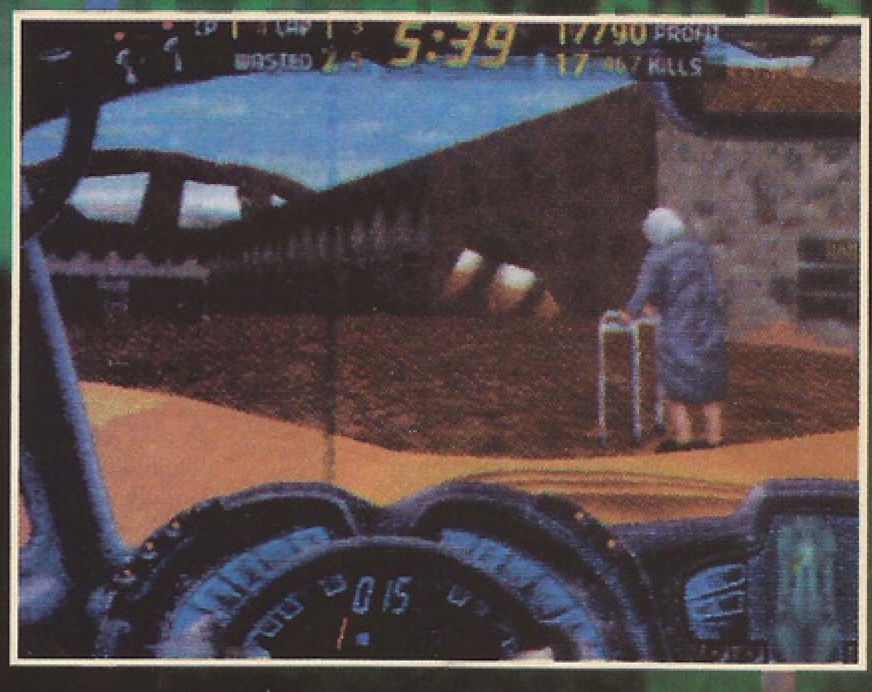
más peligroso para vos que los otros conductores. Si el reloj se pone en cero, perdiste la carrera y tenés que volver a empezar.

Y otra vez la destrucción es el tema del game, porque hay varias maneras de aumentar el tiempo del que disponés ...la mayoría acumulando cosas destruidas.

Cada vez que hacés de goma a uno de esos tontos peatones, ganás unos 8 segundos en tu reloj. Por eso lo mejor es conducir por encima de las veredas o fuera de la ruta, ya que vas cosechando a todos los tontos que decidieron salir de su casa el día de la carrera. No te vayas a gastar ni 2 segundos persiguiendo a uno; más bien apuntale a un grupo. Sobre todo al comienzo de la carrera, los peatones forman grupitos, que parecen estar esperando a tu paragolpes.

También podés ganar mucho tiempo atacando a tus enemigos competidores. Cuanto más duro los choqués, más tiempo ganás. Si eliminás directamente a un oponente, te dan una bonificación de 90 segundos además del tiempo que ganás cuando dañaste su vehículo. Un solo competidor te puede dar en conjunto más de tres minutos de tiempo adicional.

En todas las pistas, hay latas de combustible que explotan cuando las chocás. Dale a todas las que

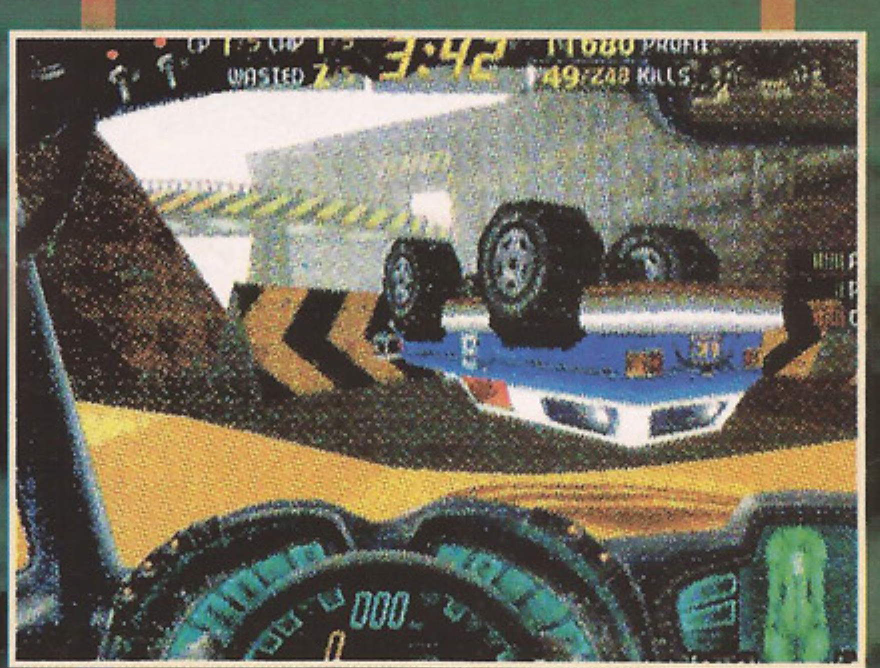


puedas, porque la mayoría añaden tiempo a tu carrera, también.

CARRERA CON LA MUERTE

Al principio podés elegir entre dos autos.

Te aconsejamos elegir el Die Anna, que tiene mejor velocidad y manejo. Al comienzo de cada carrera tenés también la opción de colocar tu auto; dado que usualmente no podés tener la posición de privilegio, elegí un lugar detrás de los otros autos para que puedas empezar a reventarlos tan pronto como partan. (De paso, si podés pisar al banderillero,



ganás puntos al arrancar nomás).

Concentrate en mandar a la tumba a tres oponentes; usá el mapa para ubicarlos. Si matás a tres oponentes pronto, ganás una buena cantidad de tiempo y créditos. Y además vas a tener más peatones para vos solito.

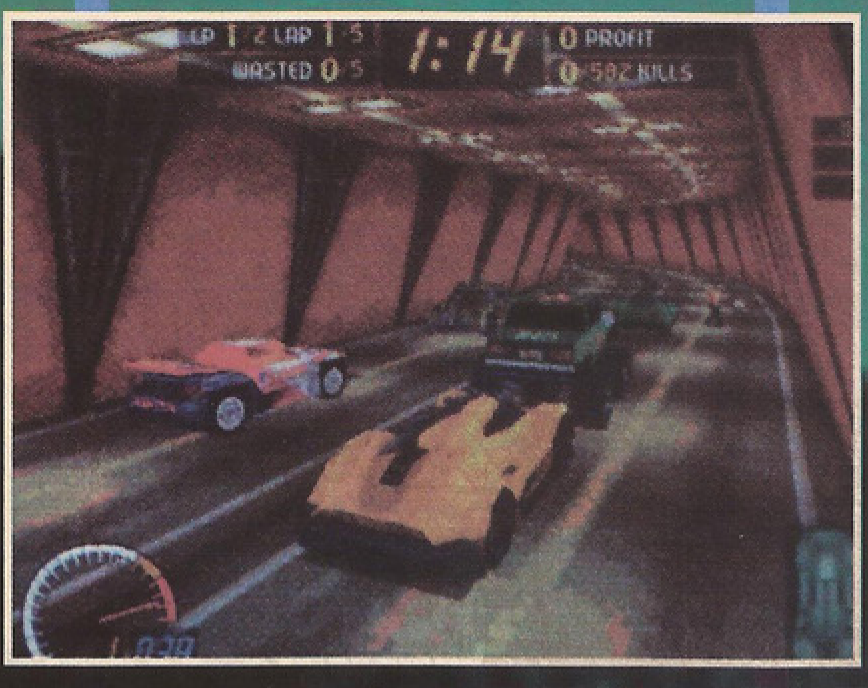
Y te explicamos por qué tenés que dejar a dos competidores: si dejás solamente uno, corrés el riesgo de que el tipo muera accidentalmente, con lo que la carrera se termina antes de tiempo.

CUIDA LA MAQUINA

Está atento siempre al estado de tu auto. Así como vas a producir daños a los que te rodean, vos también vas a recibir un montón. Mantené un dedo cerca de la tecla de reparación, para poder arreglar tu vehículo en cuanto sea necesario. No esperés demasiado a hacer reparar el auto después de recibir un palo; cada choque sucesivo te pone un pasito más cerca de la muerte.

No manejés tan a lo loco que pierdas el control; corrés mucho riesgo de sufrir daños serios cuando te das vuelta o chocás contra paredes a toda velocidad. Y vas a perder plata porque tenés que reparar los daños o apretar la tecla INSERT para volver a poner a tu auto al derecho.

Una vez que completaste un circuito, explorá el resto de la zona usando el mapa como guía. Pisá cualquier cosa que encontrés, y luego completá la carrera acabando con los conductores restantes.



PLATA DULCE

Entre una carrera y otra, tenés la opción de mejorar tu auto: armadura, potencia y capacidades ofensivas. Las mejoras no son baratas, sin embargo, por eso necesitás ganar efectivo pronto.

Así como ganás tiempo por cada oponente o peatón que reventás, también podés ganar dinero. Y a diferencia del tiempo fijo que ganás con ellos, tus ganancias en dinero pueden mejorar si sos creativo: si atropellás a un abuelito con un bastón, conseguís 100 créditos. Pero si lo hacés papilla contra una pared, obtenés una bonificación por chocar de 150 créditos.

También podés ganar más dinero si le apuntás a grupos de peatones o vas atropellando a uno tras otro; se considera que esas carambolas valen más. Hay una manera más difícil pero satisfactoria: se trata de empujar un objeto o un auto estacionado (¡no un oponente!) sobre algunos peatones.

Generalmente, una colisión a alta velocidad y frente a frente con tus oponentes son la manera más segura de recibir muchos daños y muchas ganancias. También podés reventar a tus oponentes si colocás tu auto contra el de ellos y empujás hasta aplastarlos contra una pared. Otra táctica es buscar un grupo de oponentes que estén peleando entre ellos: tratá de voltearlos a todos en una reacción en cadena para hacer buena platita.

Otra manera elegante de ganar dinero sin matar a nadie (¡increíble!) es hacer algunos actos de riesgo copados. Podés ganar una bonificación bastante fácil justo antes de saltar desde el borde de una rampa. Tirá del freno de mano y girá a la derecha o izquierda.



Vas a salir lanzado de la rampa y vas a hacer por lo menos un giro de 360° (ó de 720° si tenés suerte). Algunas pistas tienen rizos y otros objetos para ayudarte a hacer estas demostraciones y ganar bonificaciones.

Algunas veces, las latas de combustible que te dan más tiempo también te dan plata. No dejés de pisar todas las que veás en el circuito.

MEJORA TU AUTO

A medida que avanzás en las carreras, vas a ir ganando acceso a autos que funcionan mejor que tu primer vehículo. Algunos van a ser frágiles pero van a ofrecer velocidades máximas más altas, otros van a tener un blindaje más pesado pero van a ser más lentos. La clave es aprender cómo manejar cada vehículo para sacarle el mayor poder de destrucción posible.

Todos los créditos que vas ganando pasan de una carrera a otra. De modo que después de dos o tres buenas competencias, vas a estar en condiciones de mejorar tu máquina. Las tres categorías son Armor (blindaje), Power (potencia), y Offense (ofensiva).

Armor: la siguiente lista indica el blindaje que vas a tener a tu disposición durante el juego. Cada nivel ofrece significativa-

mente más protección que el anterior.

Nivel 1: jaula de acero antivuelco

Nivel 2: jaula de acero y carbono

Nivel 3: jaula con Kevlar

Nivel 4: chapa de acero y carbono

Nivel 5: acero con Kevlar

Power: ésta es la galería de motores rugientes que te espera cuando ganés más créditos.

Nivel 1: 6 en línea de 4 litros

Nivel 2: V8 de 5 litros

Nivel 3: V8 carburadores gemelos de 5,7 litros

Nivel 4: V8 turbo 7,6 litros

Nivel 5: V12 de 11 litros con óxido nitroso

Ofensa: cuando más dinero ganés, mayor poder asesino tiene tu coche.

Nivel 1: clavos de acero en guardabarros

Nivel 2: clavos de titanio

Nivel 3: clavos duales de titanio

Nivel 4: micro arietes en guardabarros

Nivel 5: arietes duales en guardabarros

MANIOBRAS

Los choques de frente te dan algunos de los mejores daños combinados con ganancias y tiempo adicional. Aprendé entonces a girar hacia atrás con suficiente velocidad para enfrentar a los que te siguen. La manera más sencilla de hacer un giro de 180° es ir corriendo por una ruta o pista, tirar del freno de mano, y luego inmediatamente girar a la izquierda o derecha. Tu auto puede hacer así un giro rápido de 180° y vas a quedar mirando a los autos que te siguen, listo para chocarlos.



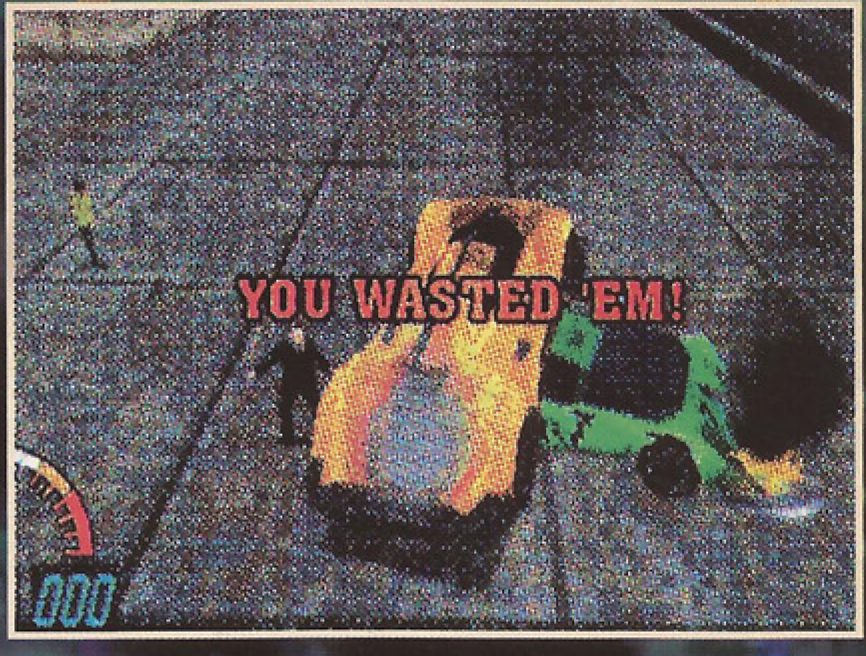
A veces, te vas a encontrar en una posición en que necesitás hacer una maniobra ágil. Para hacer estos giros precisos a velocidades bajas, usá la tecla de giro brusco. Es excelente para reventar un grupo de peatones en un lugar pequeño.

Si perdés el control de tu auto en un trompo, presioná simultáneamente las teclas direccionales derecha e izquierda. Esto pone fin al trompo y vos recuperás el control pronto.

Si estás en la parte superior de un edificio o junto a un precipicio, tratá de llevar a otros autos ahí con vos. Entonces podés engañarlos para que se caigan por el precipicio o podés empujarlos vos. Esto a menudo te permite eliminar a un oponente con rapidez.

Si por error te caés por un precipicio o te empujan, presioná enseguida la tecla INSERT para recuperarte. Aunque esto te va a costar algunos créditos, los daños de una gran caída son mucho peores.

En general, evitá andar cerca del agua. Aunque contiene algunas bonificaciones, generalmente ofrece mucho más riesgos (como las minas submarinas) que beneficios, y vuelve imposible pelear contra autos enemigos.



REGALITOS

Cuando recorrés cada circuito, vas a ver un número de barriles de colores. Contienen algunos beneficios temporarios: entre ellos, hay turbos, la capacidad de congelar a peatones, reparaciones instantáneas y recuperaciones gratuitas. En general, los encontrás cuando te salís de la pista principal.

NINTENDO 64

BLAST CORPS
Rare
Estrategia/ acción
1 jugador

Gráfico	10
Sonido	9
Desafío	8
Diversión	10
Jugabilidad	10
Originalidad	8

RAMDOZER

El Ramdozer es el vehículo más fácil de usar. Simplemente atacá de frente una estructura para tirarla al suelo. Cuanto más rápido vayás, más podés reventar antes de que te detengás. Disfrutalo mientras puedas. No vas a poder usar esta máquina mucho tiempo...

BACKLASH

El vehículo más difícil de usar (y por desgracia el más común) es el Backlash. Para demoler cosas con él, tenés que deslizarte de costado contra los edificios. El sentido de la oportunidad es todo, porque de lo contrario algunas veces vas a quedar parado de golpe. Practicá bastante.

Si has estado esperando un game copado y novedoso para tu Nintendo 64, pará las orejas, porque Blast Corps puede ser lo tuyo.

BLAST CORPS

Empecemos por aclarar que aunque la jugabilidad es buena, toma un tiempo acostumbrarse a este juego. Practicá girar y retroceder, porque te vas a ahorrar muchas molestias a la larga si no te apurás antes de estar listo. La curva de dificultad es bastante rápida, así que los novatos y los impacientes seguramente van a abandonar en cuanto lleguen a los niveles medios. Solamente por prueba y error vas a conseguir atravesar los niveles. De paso, mientras progresás por los niveles, vas a encontrar los Communication Points: estos te abren zonas de entrenamiento y de carrera.
Blast Corps tiene muchos secretos para que los jugadores veteranos y los testarudos los encuentren. Es parte de la diversión ...¡y por otro lado, no podés llegar al final sin encontrar todo! Los científicos te dan pistas para encontrar a sus amigos, de modo que son bastante fáciles de juntar.
Aparte de los niveles con misiles, hay carreras y misiones de entrenamiento. Las dos cosas son divertidas, pero es un plomo tener que conseguir medallas de oro en cada una. Un último consejo: nunca dejés tu auto delante del misil. ¡No te creás que es broma, vas a ver los errores que podés cometer bajo presión!

ENTRENAMIENTO

(Tiempo para completarlos)

Thunderfist: 3:00

Salvage Wharf: 2:30

Sideswipe: 1:00

Backlash: 6:00

Orion Plaza: 8:00

Twilight Foundry: 1:20

J-Bomb: 5:00

Kipling Plant: 1:00

CARRERAS

JADE PLATEAU
Vueltas: 4 - Límite de tiempo: 3:30

MARINE QUARTER
Vueltas: 4 - Límite de tiempo: 1:00

SLEEK STREETS
Vueltas: 4 - Límite de tiempo: 1:15

COOTER CREEK
Vueltas: 4 - Límite de tiempo: 1:12

SKERRIES
Vueltas: 4 - Límite de tiempo: 3:00



ITEMS



NIVELES FACILES

SIMIAN ACRES

Auto Oculto - Después de ganar, tomá el auto que está guardado sobre el tren.

BLACKRIDGE WORKS

Communication Points: 2

Solamente dale a los edificios que son esenciales para ganar.

CARRICK POINT

Communication Points: 2

Usá el Sideswipe para reventar edificios múltiples de una vez.

ARGENT TOWERS

Communication Points: 2

Científico y Auto Ocultos - Detené el tren subterráneo en el marcador para encontrar la ubicación del primer científico escondido y el auto de patrulla.



HAVOC DISTRICT

Communication Points: 2

Auto Oculto - En el rincón superior izquierdo del nivel hay una plataforma alta. Buscá un manchón cuadrado en el pasto y tirate encima. Adentro te espera un auto nuevo.

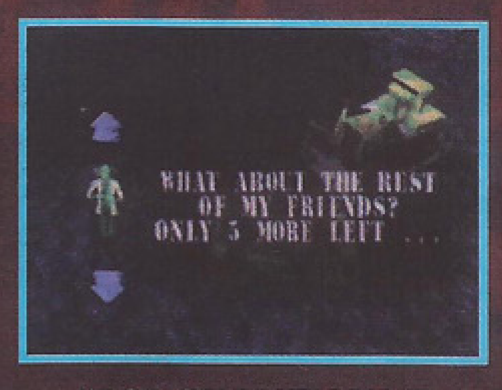
NIVELES MEDIOS



BEETON TRACKS

Commnication Points: 1

Auto Oculto - Después del viaje en tren, cruzá usando el puente. Usá la grúa para pasar el Ramdozer al otro lado de las vías. Luego usá los explosivos.



IRONSTONE MINE

Científico Oculto -Encontrar al científico oculto en la mina toma un poco de trabajo. Buscá un caminito a lo largo de la parte superior del nivel. Subí al Ramdozer que encontrás ahí y usalo para seguir el camino que lleva hacia la derecha. Seguí hasta que llegués a la grúa. Transportá el Ramdozer al otro lado y la entrada de la mina es tuya.

EBONY COAST

Communication Points: 1

Científico Oculto - En la estación de tren, vas a encontrar una TNT con una mecha larga. Colocala en el tren, y volvé hasta que llegués a la cabeza de la Isla de Pascua. La dinamita va a volar, y va a revelar una unidad J-Bomb. Ahora podés encontrar todo en el nivel.

SHUTTLE GULLY

Communication Points: 1

Seguí tecleando el Turbo Boosts varias veces cuando estés cerca de los edificios. Con esto vas a abrir un camino a través de ellos con bastante rapidez, para que el Missile no llegue nunca a acercarse. ¡Re-fácil!

CROMLECH COURT

Tratá de reventar el centro de un edificio para hacer más daños.



ECHO MARCHES

Communication Points: 2

En este nivel tenés que usar el tren y una barcaza como puentes para que los misiles crucen. El tren está hacia la derecha, a través de un túnel. La barcaza está amarrada hacia la izquierda por el río. Además, buscá secretos encima de una gran meseta.

BALLISTA

Es el único vehículo que puede disparar proyectiles. Reservá tus municiones y vas a poder volar todos los edificios de un nivel con facilidad. Dispara hacia arriba al principio, de modo que podés tirar contra múltiples niveles o por encima de objetos.

SIDESWIPE

Lanza pistones neumáticos para destrozar los objetos a ambos lados. Pero sólo podés atacar un cierto número de veces, y después tenés que rellenar tu provisión de aire.

J-BOMB

Los espacios difíciles de alcanzar no son un problema con el J-Bomb. Este mech puede volar casi a cualquier parte y bombardear edificios desde arriba. Usá tu sombra para guiarte respecto a tu posición.

THUNDERFIST

Es un mech gigantesco que puede dejar chatitos los edificios con un golpe de su mano derecha. Tenés que darle algo de espacio para trabajar (unos 18 centímetros). Una vez en marcha podés seguir golpeando.

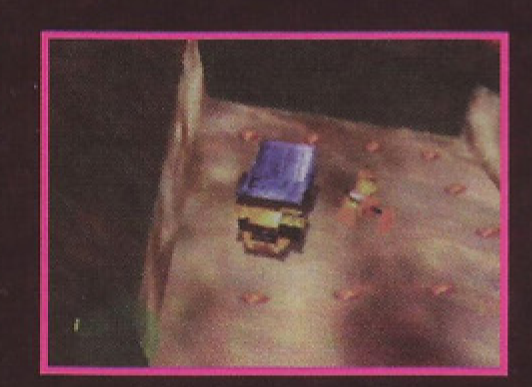
SKYFALL

Parece un arenero chiquito y débil, pero es uno de los vehículos más copados. Usá tus turbos

NIVELES DIFICILES

TEMPEST CITY
Communication Points: 1

Científico Oculto - En el cerro norte hay una sección de piedra que puede convertirse en una rampa. Allí te esperan el científico y el centro de comunicaciones.



OULAND FARM
Communication Points: 2

El primer Communication Point es el más difícil de encontrar. En la primera curva, tomá bien hacia la izquierda para encontrar una zona secreta con montones de RDUs.

EMBER HAMLET

Disparale al primer edificio a la izquierda para revelar un Thunderfist. Usá el mech gigante para destruir el edificio.

CRYSTAL RIFT
Communication Points: 2

Auto oculto -Para encontrar el A-Team Van, tenés que buscar un túnel en la piedra justo cerca del comienzo de los Skyfall Buggie Jumps. Se mete bajo tierra: seguí el sendero y vas a llegar a un bloque de piedra. Empujá el bloque hacia la derecha hasta que caiga en un agujero. Ahora podés seguir hasta el auto oculto. Este fue uno de los secretos más difíciles de adivinar.

OBSIDIAN MILE

Usá a Cyclone para reventar edificios en este nivel sin muchas complicaciones. Para ahorrarte valiosos segundos de tu tiempo, destruí las bombas de combustible: van a reventar y destruir el resto de la estación de servicio.



GLORY CROSSING

Científico Oculto - Vas a tener que lucir tus habilidades con el Backlash. Tenés que destruir los dos primeros edificios perfectamente. Acordate que el pasto te va a demorar, así que evitalo. El científico está escondido por un caminito secreto que vas a encontrar directamente a la izquierda del transporte de Blast Corps. Con este tipo en tus manos, te falta encontrar uno más.

ANGEL CITY

Es un nivel largo donde tenés que derribar edificios gigantescos. Una vez más, podés reventar una bomba de combustible que va a arrasar toda la estación de una sola vez. La mejor manera de derribar los edificios es mantenerte patinando de un lado para otro una vez que le diste a tu primer blanco.

DIAMOND SANDS

Esta es una parte agotadora. Seguí un camino de vías férreas y derribá completamente los edificios de un lado, después cruzá y dale al otro lado. Seguí haciendo esto (aunque cada vez tenés menos tiempo). Los edificios son bastante debiluchos, así que a veces un empujoncito alcanza para destruirlos.

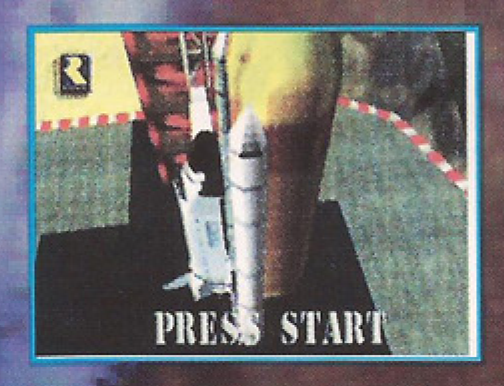
OYSTER HARBOR

Científico oculto -¡Un nivel con un poco de todo! Tomá la Ballista y disparale a los cajones que bloquean tu camino hasta el Ramdozer. Alcanzalo a pie y despejá las demás manzanas. Luego, usá la grúa para dejar caer algo de TNT sobre el puente. Después tenés que empujar losas de piedra en los agujeros. Y ahora pasemos a las barcazas...

CIENTIFICOS

Hay seis científicos escondidos por todo el juego. Tenés que encontrarlos a todos para poder ganar.

ARGENT TOWERS: buscá en el subterráneo.
IRONSTONE MINE: buscá en la mina.
EBONY COAST: andá junto al lago al norte.
TEMPEST CITY: sobre la cresta de una montaña.
GLORY CROSSING: hay un pasaje hacia la izquierda.
OYSTER HARBOR: ¡Que tengas buena caza!



SHUTTLE CLEAR

Para el conjunto final de misiones originales, tenés que mandarte al espacio exterior. Un transbordador espacial va a ir a esperarte a cierto lugar, pero vos tenés que despejar todo para que el transbordador pueda aterrizar. Shuttle Clear es un nivel rápido que te va a permitir usar todas tus habilidades. Esperemos que tengás un control de más.

ESO NO ES TODO...

Cuando vos ya pensabas que habías salvado a nuestra querida Tierra, tenés que mandarte al espacio y viajar hasta la Luna y los planetas. ¡Cuando terminés TODAVIA tenés trabajo por hacer! Los niveles de misiles se arman de nuevo y tenés que volver a ganarle a un transporte de misiles ultrarrápido. ¡Y bueno, pensá cuánto tiempo vas a poder jugar este game!

ENTRENAMIENTO

(Tiempo para completarlos)

Silver Junction: 2:00

Morgan Hall: 1:50

Skyfall: 1:00

Mica Park: 2:00

Geode Square: 1:30

Lizard Island: 4:00

Saline Watch: 6:00

Dagger Pass: 4:00

Magma Peak: 5:00

Baboon Catacomb: 2:00

Falchion Field: 1:10

Dark Heartland: 2:30

Gibbon's Gate: 3:00

CARRERAS

COBALT QUARRY
Vueltas: 4 - Límite de tiempo: 1:20

GLANDERS RANCH
Vueltas: 4 - Límite de tiempo: 3:30

CORVINE BLUFF
Vueltas: 4 - Límite de tiempo: 1:40

BISON RIDGE
Vueltas: 4 - Límite de tiempo: 2:00

MORAINE CHASE
Vueltas: 4 - Límite de tiempo: 2:40

recargables para embestir edificios: caen como castillos de arena. Seguí presionando Turbo mientras estás apoyado contra una estructura para conseguir muchos impactos efectivos.

CYCLONE SUIT

Gira como un remolino destrozando los edificios y haciéndolos polvo. Asegurate de no perder la orientación, porque podrías salirte de tu ruta. Necesitás unos 30 centímetros de espacio para girar antes de poder hacer daños.

VEHICULOS SECRETOS

Cada uno de los vehículos secretos se maneja en forma diferente; también varía la velocidad máxima. Cada uno es mejor para un tipo especial de carreras, así que fijate qué anda mejor para vos. Algunos vehículos, como el Police Car, patinan mucho, y gracias a esto pueden hacer algunas patinadas copadas en los caminos de tierra. Otros, como el Van del A-Team, son excelentes para caminos de asfalto.
POLICE CAR: Argent Towers. **AMERICAN DREAM:** Simian Acres. **A-TEAM VAN:** Crystal Rift. **DUKES OF HAZARD CAR:** Havoc District

Cartas

Hola, amigos de Action Games
¿Cómo están?, ¿bien? Yo contento porque salí campeón del torneo del Mortal Kombat Trilogy y quisiera cambiar la Nintendo 64 nueva por una Playstation. El que quiera cambiármela que me escriba a Virgilio 4153 CP(1832) - Lomas de Zamora - Bs. As. o por teléfono al 285-6973 de 17:30 hs. en adelante. Quiero decirles que compro la Action Games desde la edición Nº 2 en adelante, no me pierdo una edición. Action se lleva en el corazón y por nada la cambiaría. Quisiera algunos trucos de **MKTrilogy**. En la pantalla de presentación apretá run HP, LP, si escuchás una voz te vas a opción y aparecerá un nuevo signo de pregunta de color azul. Nuevas opciones II: en la pantalla de presentación ejecutá lo siguiente: izquierda, arriba, derecha, abajo ABBBAA. Hay que hacerlo rápido, al ejecutarlo se escuchará la voz OW WOW y entrá de nuevo a opción y encontrarás un nuevo signo de pregunta, pero de color rojo. Otro truco en la pantalla donde tenés que elegir tu luchador. Andá donde está Kano y hacé la palanca para abajo y Start y la pantalla va a temblar y entonces el truco salió y jugarás muchos endurances. Otro truco, te vas en el cuadro donde está Sonya y hacé arriba, Start y podrás elegir todas las pantallas.
Me gustaría que me desafíen en el Mortal Kombat Trilogy porque me siento invencible. Un saludo a ustedes, espero que publiquen mi carta. ¡No cambien nunca! Chau.
PD: aguante Action Games.

Juan Alberto Ovejero
Lomas de Zamora - Bs. As.

Amigos gamemaníacos:
Me llamo Gastón Tapia, tengo 12 años y vivo en San Martín (Bs. As.). Tengo un Sega y varios juegos. Antes de pasarles los trucos quiero felicitarlos por la revista, es la primera vez que escribo y espero que les sirvan los trucos.
Trucos para *Sega*
MK2: el test mode es uno de los más importantes trucos en este juego. Para entrar a los test modes primero tenés que entrar en el menú de options. En este segundo menú poné el cursor sobre Done y pulsá los siguientes botones para que aparezcan los test modes: ← ↓ ← → ↓ → ← ← → →
Fergality: para hacer ese nuevo tipo de fatality tenés que jugar con Rayden, poner la opción Oooh, Nasty en el menú test mode 3 y poner el background en 6 en el menú test mode 2. Empezá a jugar y cuando ganás hacé ← ← ← Start.
Chameleon Kid - final: en el nivel blue lake woods II al final, justamente arriba de la bandera hay un ladrillo, subí y pulsá ↘ (BC). Con esto conseguimos ir directamente a la final. ¡Ojo! Es difícil de pasar.
Diamantes: cuando hayas juntado 20 diamantes manténé A y pulsá Start y los diamantes empezarán a girar alrededor de vos y de diferentes formas, según la máscara que tengas. Eso no es todo. Si repetís lo anterior con el tipo con la máscara de Hockey te da una más, ¡copado!
Bueno, llegó la hora de despedirse, espero que esto les sirva. ¡Aguante Action y los videogames! Chau, hasta la próxima carta, gamemaníacos.

Gastón Tapia
Bs. As.

Queridos amigos de Editorial Quark:
Hola, me llamo Agustín Sangregorio y tengo un Sega Génesis con los mejores juegos: MK3 y UMK3. Les escribo porque quiero preguntarles algunas cosas.
1 ¿Hay fatalitys de Rain en el **UMK3** de *Genesis*?, ¿y de Noob Saibot?
2 ¿Existen los personajes Skarlet Reptisonya y Khameleon en **UMK3**? Si existen, ¿cómo se hace para sacarlos?
3 Ya que soy un reciente lector de Action Games. ¿Cómo hago para hacerme socio?
4 Quisiera decirles que estoy de acuerdo con la idea de Juan Pablo Tirado Fernández de hacer un programa similar al de Top Kids (pero eso sí, mucho más divertido y entretenido).
5 Ahora les pido trucos para **Fifa '97** de *PC (CD-ROM)*
7 Trucos: **Primal Rage** - Cheat New: ← ← ← → → ← ← → → → ← ← *(Snes)*
Earthworm Jim - cambiar de nivel: ABBA A+C, B+C, B+C, A+C *(Genesis)*
1 Continue más: A, B + ← ABABCA
1.000 balas: ABBBCACC
Vida extra: BBCCAAAA
(Nota: antes de cada truco poné pausa.)
UMK3: donde dice Start options hacé AC ↑ B ↑ BA ↓ *(Genesis Mega)*
Les quiero decir que es genial la idea de sacar juegos completos para CD-ROM.
Es mi 2ª carta y la 1ª no fue publicada. Por favor, publíquenla.
Aguante Rive, Action, Argentinos Juniors y Utah Jazz.

Agustín Sangregorio
Bs. As.

Hola, me llamo Eduardo. Les mando trucos para *PC*.
Duke Nukem 3D
Tecleá los siguientes códigos en cualquier momento del juego.
DNSTUFF: todas las armas
DNVIEW: vista externa igual que F7
DNCASHMAN: al pulsar la barra, caen billetes por todas partes.
DNITEMS: todos los ítems
DNRATE: muestra el frame rate
DNHYPER: da una inyección de esteroides
DNKROZ: activa el modo Dios
DNCORNHOLIO: modo Dios desactivado
DNALLEN: jet Pack infinito
Doom 2
Tecleá los siguientes códigos en cualquier momento del juego:
IDDQD IOFA IOCLIP IOCHOPPER
IDDT IOCLEV (después que haga eso IOMYPOS
IDKFA pone los números de niveles)
IDBEHOLDL IDBEHOLOVL IDBEHOLDA
IDBEHOLD3 IDBEHOLOI IDBEHOLOR
MK3
Para estos trucos tenés que estar en el DOS y tipiar los siguientes comandos.
Ej: C:>MK3\MK3 666
MK3 666: Te deja jugar como Smoke.
MK3 8000: Jugás en modo turbo.
MK3 9966: peleás de espalda
MK3 1995: invisibilidad.
MK3 1111: luchadores musculosos voladores
MK3 8888: luchadores gordos.
MK3 831: luchadores tostados
MK3 1000.000: te deja jugar como Motaro o Shao Khan (en modo de dos jugadores).
MK3 54321: luchadores minúsculos en tierra.
MK3 12345: luchadores gigantes
PD: esta es la primera carta que mando. Por favor, publíquenla.

Eduardo Ariel López
Lomas del Mirador - Bs. As.

Ariel Méndez tiene 7 años y quiso colaborar de esta manera con un truco.
Sonic 2 - *Mega*
Para hacer a Sonic cámara lenta, andá a options y ponelo en el sound test y poné los números 19, 65, 09 y 17. Después elegí cualquier pantalla y apretá Start y después apretá B y manejalo con la cruz y saltá con A o B.

Ariel Mendez
Cap. Fed.

Hola amigos de Action Games, me llamo Martín Morales y tengo 16 años, tengo una Playstation, una Sega Saturn, un 16 bits compatible, un Super Nes. Quería darles un par de truquitos que he conseguido hacer.
Genesis: **Madden NFL'95** - códigos para los equipos de expansión en la pantalla de configuración del juego

Gamemaníacas

presioná B, A, C, A, C. Si escuchaste a Madden gritar POW, encontrarás a los dos equipos nuevos de la próxima temporada jacksonville jaguare y North Carolina Panthers en el menú de selección de equipo.

Sonic & Knuckles códigos para usar con Sonic 1 acoplado acepta el cartucho de Sonic & Knuckles con el Sonic the Hedgehog original. Cuando aparezca el mensaje No Way! presioná simultáneamente A, B y C. Cuando aparezca el mensaje get blue scheres, puedes entrar cualquiera de estos códigos para jugar los niveles de premio. Con la pantalla de menú podés cambiar entre Sonic and Knuckles con sólo apretar un botón. Usa el cursor rojo para comenzar el nivel como Knuckles y el azul para empezar como Sonic.

Niveles

2	2965 3192 9023
3	3610 2354 7327
4	2921 0274 3999
5	3737 7423 1487
6	3053 9029 9071
7	3698 8191 7375
8	3009 6111 4047
9	3482 7296 3167
10	2809 6267 2575
11	3482 5620 0879
12	2765 3348 7551
13	35020497 5039
14	2898 2104 2623
15	2543 9185 7599
16	2853 9185 7599
17	4014 2308 3455
18	3319 6540 9215
19	3964 5702 7519
20	3275 3622 4191
21	4092 0771 1679
22	3408 2377 9263
23	4053 1539 2567

Batman & Robin: saltar niveles en cualquier momento del juego, poné pausa. Ahora pulsá B, A, abajo, B, A, abajo, izq., arriba y C. Pasarás instantáneamente.

Comix Zone: saltar nivel, vea la opción jukebox y presione C en estos números: 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15, 6. Si escuchaste un grito pulsá C en un número del 1 al 6 para el nivel.

Batman Forever - selección de nivel - en la pantalla en la que puedas entrá al modo Training o Regular games, pulsá izq. arriba, izq, izq, A B. Esperá que aparezca la nueva pantalla. Sólo con pulsar izq. y der. comenzarás el nivel que prefieras.

NBA Live 96 - personajes secretos: dos de los jugadores más famosos del mundo del básquet pueden unirse a tu equipo: Michael Jordan y Charles Barkley. Accedé a la pantalla de Create player e introducí el nombre, sin hacer modificaciones pulsá pausa. Contestá yes a la pregunta y lo único que tendrás que hacer es jugar con el equipo (Chicago o Phoenix).

Judge Dredd -	códigos
Cursed earth	jRQWNO
Council chamber	PSTRVjZ
Gila Munj	HQWVLT

Rings of power: una sorpresa: antes de encender la máquina, presioná los botones ABC, pausa y diagonal abajo/der.

Encendé la máquina, algo cambió.

Touchman contest - algunos códigos

Coolio loc	EZQ
Freddy Bravo	EJI
Biff Blublood	ERQ
Benny Booyah	EJE
Charle Ponderosa	EJD
Grock	ERG

WWE Raw - elegir el mismo luchador: para elegir los personajes, debés escoger primero uno de ellos y presionar los botones A y C al mismo tiempo, una vez se encuentra en verde. Con esto harás que se produzca un flash rojo. Si presionás ahora arriba, volverá a su color natural, con la particularidad de que tu compañero usará el mismo.

Skeleton Krew - saltar los niveles: poné pausa en cualquier momento C, arriba, izq, izq, B, A, der, abajo, C, izq, arriba, B , vuelve con poner pausa de nuevo, poné der. y A al mismo tiempo.

Ball Z - Rod Belt: entrá en la pantalla del menú principal y poné A, abajo, abajo, B, B, C izq. der.

Grien Belt: poné A, A, abajo, C, B, A, arriba, arriba y abajo.

Marsupilami - passwords - parece un truco de lo más tonto, pero seguro que cambiarás de opinión cuando lo necesites.

CAtg	gWqB	uSYH
NkEM	RPMj	
YKRZ	PNNX	

Mega Bomberman - los passwords más importantes. Estos son los seis códigos finales del juego

Mundo 1	7420
Mundo 2	3351
Mundo 3	3352
Mundo 4	5653
Mundo 5	7954
Final	0515

Fier Pitch - algunos castigos: siempre que utilices uno de estos passwords, tu equipo será Italia, el contrario lo elegís vos.

Asia

BLABBBBBBBCCVP (vs Irán)

BCLBBBLCDKWXX (vs Japón)

BCMBBBLBVKB62 (final vs Arabia Saudita)

Africa

BCMBBBLgVMLL (vs Mali)

BMMFBBLCXTBNZ (vs. Camerún)

BNMFBBLCDWM65 (final vs Zambia)

Primal Rage

BLIZZARD

Ice geyser; PA + GA + pb

Cold breath: pA + BA + Gb detrás, adelante

Mega punch

Short: PA + pb detrás, adelante

Long: GA + Gb detrás, adelante

Quik: pA + GA + pb + Gb detrás, adelante

Me despido espero que publiquen mi carta. Tengo más trucos. Muchos más.

Martín Morales
Godoy Cruz - Mza.

Amigos de Action Games:

Les escribo para felicitarlos por la revista, está re-copada.

Voy a darles algunos trucos y golpes finales para el Mortal Kombat 3 de Mega Drive y Sonic 3.

Trucos MK3 ***(Mega)***

Kabal

Fatality 1: YBBBZ (cerca)
Fatality 2: ↓ ↓ ← → B (5 pasos)
Pit: BBBZ (cerca)
Sindel
Fatality 1: YYBYBY (2 pasos)
Fatality 2: YBB (YB) (cerca)
Cirax
Fatality 1: B ddud X (cualquier distancia)
Sub-Zero
Fatality 1: BBYBYB (cerca)
Fatality 2: ← ← ← ↓ ← Y (5 pasos)
Night Wolf
Fatality 1: ← ← ↓ X (5 pasos)
Killer codes: C → A ← A ↑ C → A ← A ↑
Cheats: A, C ↑ B ↑ B A ↓
Secrets: B, A ↓ ← A ↓ C → ↑ ↓

Sonic 3 *(Mega)*

En la pantalla de Sega, cuando se empieza a poner negra hace ↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑ ↑

Si te salió escucharás el ruido de una argolla. Aparecerá una opción llamada sound test, donde podrás elegir fase y si mantenés presionada Y elegís fase. Podrás ser Super Sonic si cuando mantenés y pulsás Start en la fase elegida, apretás B y te convertís en anillo. Luego imprime 50 con el C, pulsá A y convertite en monitor e imprimí uno, con el A vuelve a la forma de Sonic, con el B rompe el monitor y serás Super Sonic.

Andrés Goicoechea
Bs. As.

Hola, Action Games

Me llamo Sergio Quispe y quisiera ser socio de este fabuloso club. Tengo un Sega Genesis y unos cuantos cartuchos. Bueno, ahora les mando unos trucos.

Sonic & Knuckles *(Mega)*

Cómo llegar a niveles de Sonic 1.

Cuando en la pantalla diga "no way" simult, presioná A, B, C y start.

X-Men 2 *(Mega)*

Para pasar los niveles, poné pausa y presioná izq. y C arriba, arriba, izquierda, abajo, abajo, derecha y C. Si escucha un láser, para pausa y derecha y C.

True Lies *(Mega)*

Contraseñas
Todas las armas: BGWPNS
Vidas infinitas: BGLVS

Wolverine: adamatium rage *(Mega)*

Contraseñas - Niveles
2: MARIKO
3: SILVER FOX
4: DEPARTMENT H
5: MAdriPoor
6: ASANO
7: The HUDSOnS

Road Rash 3 *(Mega)*

Contraseña - es el mejor, ya lo verás: 15S PU03

Aero the acrobat 2 (Mega)

Selección de nivel

Andá a opciones y escuchá los sonidos 8, 4, 19, 71.
Salí y comenzá, apretá pausa y abajo A y C.

Earth Worm Jim - poné pausa y digitá ABBA A+C, B+C, B+C, A+C.

Rey León *(Mega)* - 8 vidas

En options, der., izq., arriba, abajo, A, B, C y Start.

Me gustaría ganarme una tarjeta y me gustaría que alguien me mande trucos de **Dragon Ball** para el ***Mega***. Si quieren saber algo de juegos, escríbanme, porque soy un aficionado, tengo más de 480 revistas de todas partes del mundo, pero prefiero Action Games, porque tengo preferencias. Soy considerado un súper experto por todos mis amigos. Tengo muchos récords en todos los Mortal Kombat y todo gracias a la experiencia recibida de sus revistas tan explicativas. Hay algunos lectores que se quejan por el precio de la revista, pero yo y mi mini grupo de investigación formado por 4 personas, creemos que la revista mejoró muchísimo y siempre dedican un buen lugar para nosotros, "los lectores", chau y sigan así que son la mejor revista del país, "¡palabra!".

PD: publiquen mi carta que soy un súper, súper, súper fanático de esta fabulosa revista, que nos brinda alegría, para lograr nuestros éxitos.

Soy de Caleta Olivia (ciudad natal del "Locomotora" Castro, el campeón)

Sergio Quispe
Caleta Olivia - Santa cruz

Amigos de Action Games:

Soy Andy Green, "el amigo de los niños", y es por eso que les mando unos cheats para que puedan terminar el **Turok** (tiene un final espectacular, como todo el juego).

Vidas infinitas: FRTHSTHTTRLSCK
Spirit Mode: THSSLKSCL (enemigos lentos).
Gallery: THBST (galería de pesonajes)
Show credits: FDTHMGS (pantalla final)

Andy F. Green
Cap. Fed.

Hola, me llamo Luis Fernando Palavecino y ésta es la segunda carta que mando, porque la primera no la publicaron; no me gustaría que hicieran lo mismo con ésta.

Cambiando de tema, voy a contestar el desafío que hizo Emmanuel Cano.

MKT *(N64)*

Botones
B piña alta
⇑ patada alta
⇒ patada baja
A piña baja
⇐ defensa
⇓ run

Rayden
Fatality 1: → → ↓ B pegado al oponente
Fatality 2: mantené ⇒ 5 seg. y soltá, después apretá simultáneamente los botones ⇐ + ⇒, pegado al oponente.
Babality: ↓ ↓ ↑ ⇑
Friendship: ↓ ← → ⇑
Animality: ↓ → ↓ ⇑ a 3 cuerpos
Stage fatality: ↓ ↓ ↓ B
Brutality: BB ⇒ ⇒ ⇒ ⇑ AAA ⇐ ⇐
Lightning: ↓ → A
Torpedo ← ← →
Combo 1: BB ↓ AA
Combo 2: ⇑ ⇑ ⇒ ← ⇑
Reverse ↓ ← A
Teleport ↓ ↑

Rain
Fatality 1: → → ↓ + B pegado al oponente
Fatality 2: ↓ ↓ ← → ⇑ de 3 a 5 cuerpos
Babality: → ← ← B
Friendship: ↓ → → → A
Animality: ⇐ ⇐ ⇓ ⇓ ⇐ a 3 cuerpos
Stage fatality: → ↓ → A
Brutality: BB ⇐ ⇒ ⇑ ⇐ ⇒ ⇑ ⇐ BA
Lightning lift ← ← B
Fireball: ↓ → B
Combo 1: ⇑ ⇑ ⇒ ⇑ ← ⇑
Combo 2: BBAB

Noob Saibot
Fatality 1: ← ← → → ⇑ (a 3 cuerpos)
Fatality 2: ↓ ↓ ↑ ⇓ (a 1 cuerpo)
Babality: → → → A
Friendship: → → ← B
Animality: ← → ← → ⇑
Brutality: B ⇒ A ⇐ ⇒ ⇑ BA ⇐ ⇒ ⇑
Proyectile: ↓ → A
Shadow toss: → → B
Teleport Sham: ↓ ↑
Stage Fatality: → ↓ → ⇐

Baraka
Fatality 1: ← ← ← B (pegado al oponente)

Gamemaníacas

Fatality 2: ← → ↓ → A (pegado al oponente)

Babality: → → → ⇑

Friendship: ↓ → → ⇑

Animality: B → ← ↓ → y soltá B

Stage Fatality: ⇒ ⇓ ⇓ ⇓ ⇓

Eye spark: k ← B

Shredder: ← ← ← A

Blade Spin: → ↓ → ⇐

Brutality: BBBAA ⇐ ⇑ ⇑ ⇒ ⇒ ⇐

Combo 1: BB ← B → B

Combo 2: ⇑ ⇑ ⇒ ← ⇑

Johnny Cage

Fatality 1: ↓ ↓ → → A después mantené ↓ A ⇐ ⇒ (pegado)

Fatality 2: ↓ ↓ → → ⇒ (o más de medio pantalla)

Babality: → ← ← B

Friendship: ↓ ↓ ↓ ⇒

Animality: ↓ → → ⇑

Stage fatality: ↓ ← → → ⇑

Brutality: B ⇒ ⇑ A B ⇑ ⇑ BBAB

Combo 1: BBA ↓ B

Combo 2: ⇑ ⇒ ⇑ ⇒

High Fireball: → ↓ ← B

Low Fieball: ← ↓ → A

Grun Shadow Kick: ← → ⇒

Red Shadow Kick: ← ← → ⇒

Shadow uppercut: ← ↓ ← B

Khameleon: para elegirla, apretá (donde pasa la historia) ⇒ ⇑ AB ⇓ ⇑ ⇒. Se escuchara a Shao Kahn decir Khameleon.

Ahora les mando estos desafíos (todos para UMK3 de Saturn): quisiera saber si Ermac Clasic Sub-Zero y Human Smoke tienen animalitis, si tienen díganmelas, también cómo elegir o pelear contra noob Saibot y Rain y también como es el Kombat code para tener más tiempo para los fatalities. Recuerden "todos para **UMK3** de ***Saturn***", no quiero que me den las respuestas para otra consola que no sea "***Sega Saturn***".

Bueno, les mando un saludo a todos los que hacen Action Games y espero que publiquen mi carta. Chau.

Luis Fernando Palavechino
Bs. As.

Hola, amigos de Action Games me llamo Antonio Pinto y como es mi costumbre voy a responder preguntas de los gamemaníacos.

Respuesta para Pablo Ignacio Romaniejko de Berazategui - Bs. As. **Ultimate MK3** - Jade - Pit - mantener block → ↓ X

Shang Tsung para transformarse en Noob Saibot presioná: → ↓ ↓ ← Z

Respuesta para Rodrigo N. Alvarez de S. A. de Padua Bs. As.

NBA Jam Extreme *Saturn*

Equipos Secretos: para acceder a los equipos especiales ingresá las iniciales y fechas de nacimiento.

All-start east team 1: LMH jun 28

All-start east team 2: est mar 14

All-start west team 1: WST jul 12

All-start west team 2: RMC apr 21

Smiley team: MJT mar 22

Respuesta Héctor P. Medina - Malargüe - Mendoza

Fifa 96 - *Mega*

Andá a la pantalla de opciones y accedé a pantalla de control con pausa y presioná A para el menú de trucos.

Dream team: AABBACCBCCAA

Súper defensa: BBBCBCACBBBCB

Súper ataque: AAACCBCAABCC

Súper keeper: AAAAABBBBBACC

Respuesta para Rodrigo N. Alvarez de S. A. de Padua - Bs. As.

Mortal Kombat 1 *Super Nes*, códigos de ***Game Genie***

BDB4-DD07: jugar con sangre

C9B2-17AF: tiempo infinito

CB6A-44AF + D16A-47DF: la segunda lucha siempre en el Pit

DC61-14DD: comenzar con Goro

D861-14DD: comenzar con Shang Tsung

DDBC-370F: el primer golpe mata al enemigo

Street Fighter II *Super Nes* Códigos - ***Game Genie***

DFA9-A467: no hay movimientos especiales

D1BE-0DA9: no podés marcar, ni te marcan a vos

9D23-6D67: salta sangre

B9A0-AF04: pelear contra M. Bison

DDAC-AFD4: un golpe y murió

Y ahora algunos trucos

Ultimate Mortal Kombat 3 - *Super Nes*

Kool Stuff: en Start options: → ↑ BBA ↓ ↑ B ↓ ↑ B

Kooler stuff: en Start options: ↑ BA ← ↓ Y

Scotts stuff: en Start option: BA ↓ ↓ ← AXBABY

Tournament mode: en Start options: mantené L y R después Start

Sound test: en Start options: ← ↓ YY

Saludos a la banda y hasta la próxima.

Antonio Pinto
Victoria - Bs. As.

Action Games:

El motivo de esta carta es para decirles algo que nadie dijo, los muchachos que se encargan de elegir y publicar las cartas son unas personas maravillosas, son unos ídolos, unos genios, son tan, pero tan buenos que van a publicar mi carta (por favor, por favor, por favor) es la primera que mando y me rompí todo para hacerla. Respondo a Diego Boquete, para hacer un fatal tenés que hacer un golpe especial después de matar a tu rival, cuando está en cámara lenta. Cuando le quede poca energía hacele un combo que termine con ese golpe y listo. Sale con casi todos, te mando unos ejemplo. Nota: donde te pongo el botón antes que las flechas significa dejar presionado ese botón.

Weapon Lord *(Mega)*

Zorn

Rodar: → ↘ ↓ ↙ ← Z

Girar hacha: ← 2 seg → Z

Arrojar hacha: ← ↙ ↓ ↘ → Z

Espada fantasma: C ← 2 seg ↓ ↘ →

Morder con escudo: Z → ↓ →

Gancho: C ↓ ↘ → ↑

Golpe hacia abajo: Z ↑ ↖ ← ↓

Clavar hacha: C ↑ B ←

Salto con hachazo: Z ↓ 2 seg ↑ ↗

Fatal: salta y golpealo con C, B parado y dale un gancho

Zarak

Múltiples golpes: Z → ↑ ↗

Arrojar araña: Z ↑ ↖ ←

Escupir: → ↘ ↓ ↙ ← C

Infierno: → ↘ ↓ ↙ ← Z

Fatal: salta y pega con C, pega parado con C y tira una araña.

Jen-Ta

Patada: ↓ ↘ → C

Golpe doble: C ← ↙ ↓

Múltiples golpes: C → ↓ →

Espadazo: ↓ ↙ ← Z

Fatal: salta con C, pega parado con C, hace un golpe doble y cuando caiga da una patada

Bano

Mazazo en la sabiola: Z ← ↖ ↑ ↗ →

Embestida; → ↓ → Z

Triple mazazo: C ← ↙ ↓ → ↗ ↑

Pilón: Z → ↗ ↑ ↓

Fatal: saltá con Z, pegá parado con X y hacé un pilón

Korr

Enterrar espadas: Z ↑ ← ↑ ↓

Espadazo fuerte: C ← ↙ ↓ ↘ →

Rodilla, espadazo: → ↓ ↘ → C

Espada de fuego: Z → ↑ ↗

Cartas

Fatal: saltá con Z, pegá parado con Z, da un espadazo fuerte y enterrá la espada
Cuando chocás las espadas, hacé un espadazo fuerte y le rompés el arma.
Divada
Bolita: C ↓ ↓ →
Teletransporte: Z → ↗ ↑ → ↗ ↑
Chasquiboom: Z ↑ ↖ ← ↓
giro de espada: C ↑ ↗ → ←
Golpe hacia abajo: Z ↑ ↗ → ↓
Fatal: atravesar con una bolita, de un golpe hacia abajo, esperá a que caiga y tirá un chasquiboom.
Talazia
Aplaudir sabiola: Z ↑ ↗ →
Arrojar arma: ← ↓ ↙ ← Z
Golpe de escudo: Z ← ↙ ↓ ↘ →
Arañar todo mal: C ↑ → ↗ ↑
Fatal: salta con C, pega parado con C y aplaudí la sabiola con Y
Setup: cuando aparece el mapa presioná ABC y Start
Jugá con Zara Ken story mode: pasword AACACBBB-CAAACCBCAA
Wrestlemania: Random select ↑ y Start
Desafíos: debug o cheat de **Weapon Lord**, debug o cheat de Wrestlemania. Hice el truco de la columna sin fin del Ultimate y me aparece una pantalla azul con un montón de códigos, letras y números. ¿Qué es esto? ¿Hay algún juego de ajedrez para ***Mega*** o ***Playstation***? La revista está muy buena, en serio. Chau y gracias por todo.

Angel Federico Rochietti
Bs. As.

Queridos amigos de Action Games:
¡Hola!, soy Pablo y tengo 12 años, aprovecho este momento para decirles que la revista está buenísima y que mi primo y yo somos fanáticos de Action Games, enviamos los cupones para ser socios del Club. Tenemos las siguientes consolas: Sega, Snes, Game Boy, Family y computadora con CD-ROM y quisiéramos poner en venta el Sega, con 2 controles de 3 botones c/↑ ABC, Start y turbo. Un transformador último modelo, 1 cable RF, salida de audífonos, Audio y Video, convertible en Sega CD. Con estos títulos: Boogerman, Aero Blaster, Bare Knuckle, Vectorman 2, Super Man 2 la muerte y el retorno y Power Rangers the movie sin tapas.
Todo a sólo $200 o cambiarla por el Game Gear con estos títulos:
Sonic 3
NBA Jam (cualquiera)
Contra 3
y algún juego de fútbol
Les envío los siguientes trucos:
Islan Adventure *(Family)*: para tener continues extras: cuando perdés y aparece el game over, hacé: Start y adelante.
Star Wars 2 the empire strikes back *(Snes)* - passwords
Nivel 4: LDGLTJ
Ultimo nivel: SWPMSS
Duke Nukem 3D *(CD-ROM)* - puedo decir que es el mejor juego que he jugado.
Contraseñas:
Modo dios: DNKROZ/DNCORNHOLIO
Todas las armas: DNSTUFF
Pasar de nivel: DNSCOTTY
(ejemplo DNSCOTTY 105 - va al episodio 1, nivel 5)
Estas contraseñas no sirven en DAMIMGood.
Interesados, llamar al: 584-4178
Muchas gracias.

Pablo Osvaldo Selvaggio
Cap. Fed.

Hola. Soy yo otra vez, Pablo Adrián Muñoz, y esta es mi segunda carta. Vivo en Alejandro Korn y van unos trucos para **Ultimate Mortal Kombat 3**. Son unos códigos ***Sega Saturn***.
004-700: la cueva de Kahn
330-033: el desierto de Jade
002-033: el combate del río
666-444: la madriguera de escorpion
933-933: el portal de Ermac
091-190: el timbre de la torre
077-022: puente
666-333: cementerio
800-220: la torre de Kahn
600-040: el templo del combate
050-050: la fase de Wood
820-028: Pit 3
343-343: techo
123-901: la habitación de las almas
079-035: calle
880-088: subterráneo
205-205: el vencedor lucha contra Human
717-313: la lluvia puede encontrarse en el cementerio
448-844: no saltes sobre mí
122-221: Mofeta
004-400: algo distinto
550-055: vuelta en directo al Mortal Kombat
Need for Speed - *Playstation*
Acá van una lista de trucos que te ofrezco ahora, cinco códigos que desafían tu habilidad y te dan la posibilidad de transformar este juego en una de las maravillas de tu colección track de las Vegas.
Seleccioná torneo y usá el siguiente password: TSYBNS. Presioná start, cuando te muevas sobre los circuitos de la pantalla "Race Location" tendrás una nueva carrera a la cual acceder.
No te equivoques al introducir este código, porque es imprescindible para que funcione el resto de los trucos.
Modo rally
Después de ejecutar el truco anterior, andá al modo torneo y seleccioná Time Trial, Head to Head o Single Race. Presioná y dejá pulsado L1 y R1 simultáneamente en cualquier circuito de la pantalla Race Location y el nombre cambiará a Rally.
La revista está rebuena. Aguante Action Games y River. ¡Chau!

Pablo Adrián Muñoz
Bs. As.

Action Games:
Soy yo, Darío, nuevamente. Escribo para contarles a ustedes y a los gamemaníacos un bug de Kabal para el **UMK3** *(Mega)*.
UMK3 - elige a Kabal, no importa la pantalla ni el oponente, tampoco si jugás contra el PL2 o CPU. Gana el primer round y el segundo, cuando diga Finish Him! Mantené HP y hacé → → ↓ → y soltá HP (pegado).
Entonces, por arte de magia, Kabal se decapitará y no se podrá mover, en ese momento hacé el fatal de Kabal que asusta al oponente y aparecerá Kano y le sacará el esqueleto a tu oponente. También podés hacer el babality fatal de escenario. Te conviene poner el código (955-955).
Por lo que creo este bug nadie lo sabe y espero que les guste.
Me despido diciendo que me publiquen la carta ya que el truco es interesante. Como desafío (Mega), fatales, babalitys, etc. de Noob-Saibot y Rain. Y no respondan que no tienen porque todos los personajes tienen su tomas en el juego. También el segundo fatal de Human Smoke y friendship, de él y de Ermac, Sub- Zero Classic.
PD: Publíquenla aunque sea medio larga. Chau y aguante River, Action y Argentina.

Jorge Darío Rysztak
Bs. As.

Queridos amigos de Action Games:
Mi nombre es Germán, tengo 11 años y les quería mandar algunos trucos.
Jurassic Park II para ***Super Nintendo*** - para tener infinitos continues en la selección de la misión, presioná: LLLRRRLLRRLRLLRRLLLRRR.
Adidas Power Soccer para ***Playstation*** - seleccioná el modo arcade y comenzá un partido amistoso. Detené el

Gamemaníacas

juego para acceder al menú de opciones e iluminá la palabra commentary, luego presioná C y O, entrá en este menú escogé la opción Fem, regresa al Gaiares para *Mega Drive*.

Para hacerte invisible en el comienzo de cada nivel, hacé pause y después apretá A, C y adelante. Cuando la imagen se congele, soltá pause.

PD: la revista está buenísima y espero que estos trucos les gusten.

Por favor, pasen mi carta.

También quiero que me digan por favor, cómo hago para hacerme socio de la revista.

Germán Waniewicz
Cap. Fed.

Hola Action Games!

Me llamo Daniel Delins y vendo juegos de Sega Genesis a $15 c/u: Batman y Robin, Comix Zone, Tom y Jerry, Ren y Stimpy, Phantom 2040 y Doom Troopers. También vendo un Gameboy con un juego de los Cazafantasmas a $50.

Les mando un truco de **Comix Zone** para conseguir ser invencible, tenés que estar situado en la pantalla de opciones, situar el cursor en el ícono Juke Box y pulsar Start. Una vez dentro, seleccionar 3+C, 12+C, 17+C, 2+C, 2+C, 2+C, 10+C, 2+C, 7+C, 7+C, 11+C y después apretá Start.

Envío un desafío: en el juego **Gardfield**, en el primer nivel, cuando está Odie de vampiro, ¿qué hago?

Daniel Delins
Bs. As.

Hola; me llamo Maximiliano y les escribo para contarles que tengo una Sega Genesis con 22 juegos. Los juegos son MK3U, After Burner 2, Micromachines 1 y 2, Revolución X, Battletech, Demolition Man, Comix Zone, Earth Worm Jim, Zombies ate mi Neighbors, Fifa Soccer, Sonic 3D, Fatal Fury 2, Súper Battletank, Sonic y Knuckles, Ren y Stimpy, Garfield, Jurassic Park, Spot Goes to Hollywood, Ciborg Justice, Desert Strike y Beavis & Butt Head. El Sega Genesis lo vendo a $75 y los juegos entre $10 y $25.

Bueno, acá les mando un truco para el MK3U y el Comix Zone. **MK3U** en la pantalla Start, options hacé AC ↑ B ↑ BA ↓ , aparecerán los cheats, secrets y Killer codes.

Comix Zone, andá a la pantalla Jukebox y C en estos números: 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11. Esto te dará invencibilidad y por elegir nivel, presioná C al igual que antes en estos números: 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15 y 6. Al hacer cualquiera de los dos trucos escucharás un sonido. Esto quiere decir que el truco funcionó. Cuando hayas hecho el truco de elegir nivel, apretá C en cualquiera de estos números 1, 2, 3, 4, 5, 6. Según el número que aprietes es nivel será más alto o más bajo. Esto es todo. Chau. Por favor. Publiquen mi carta. Mi teléfono es 222-5529.

Maximiliano Gastón Di Mattia
Bs. As.

Lo prometido es deuda, así que como uds. me publicaron los primeros "especiales" sobre los juegos Puzznic y Wrecking Crew, continúo enviando más trucos sobre ellos.

Primeramente, me gustaría agradecer sinceramente los gratos comentarios que tuvo Hernán Kralj en el N° 62 para conmigo y mi hermana Leticia (ella se puso muy contenta al leer lo que dijiste (escribiste) y te promete que al finalizar el año escolar volverá a escribir).

Passwords:

Level (nivel)	Puzznic	Gravnic
4-1	P1ww	FMW3
4-2	PV1v	F51C
4-3	33VC	LLVB
4-4	3JP7	LTP5
4-5	3C3B	LW35
4-6	3RJ5	L1JW
4-7	37CL	LVCV
4-8	33ZRW	LPR3
4-9	3B7V	L37C
4-10	3MZ3	LJZ7
5-1	35BC	LCBB
5-2	3FM7	LRM5
5-3	3L5B	L75L
5-4	3TF5	LZFW
5-5	3WLL	LBLV
5-6	31TW	LMT3
5-7	3VWV	L5WC
5-8	3P13	LF17
5-9	JJV7	TTV5
5-10	JCPB	TWPL
6-1	JR35	T13W
6-2	J7JL	TVJV
6-3	JZCW	TPC3
6-4	JBRV	T3RC
6-5	JM73	TJ77
6-6	J5ZC	TCZB
6-7	JFB7	TRB5
6-8	JLMB	T7ML
6-9	JT55	TZ5W
6-10	JWFL	TBFV
7-1	J1LW	TML3
7-2	JVTV	T5TC
7-3	JPW3	TFW7
7-4	J31C	TL1B
7-5	CCVB	WWVL
7-6	CRP5	W1PW
7-7	C73L	WV3V
7-8	CZJW	WPJ3
7-9	CBCV	W3CC
7-10	CMR3	WJRT
8-1	C57C	WC7B
8-2	CFZ7	WRZ5
8-3	CLBB	W7BL
8-4	CTM5	WZMW
8-5	CW5L	WB5V
8-6	C1FW	WMF3
8-7	CVLV	W5LC
8-8	CPT3	WFT7
8-9	C3WC	WLWB
8-10	CJ17	WT15

(Nota: "WT15" es el último password para el juego Gravnic, pero para el Púzznic quedan ¡80 más! Antes de imprimir, tengan en cuenta que no hay "eses" –son todos "cincos"– y no hay vocales)

Estrategias:

Wrecking Crew

Para economizar espacio, no voy a volver a escribir las explicaciones, si no entienden algo, miren la A. G. N° 62, 6ª página de las Cartas Gamemaníacas.

Phase 06

(M) (L) 2° p., 3ª puerta
(A) (U) 7° p., 8ª "
(R) (i) 2° p., 1ª "
(i) (g) 7° p., 7ª "
(O) (i) 7° p., 9° "
bombas especiales: 3° p. 1ª bomba

Phase 09

(M) (L) p. b., 2ª puerta
(A) (U) 4° p., 5ª puerta
(R) (i) 4° p., 6ª puerta
(i) (G) p.b., 3° puerta
(O) (i) p.b., 6ª puerta
bomba especial: p.b., 2ª bomba

Phase 10

(M) (L) 7° p., 5ª puerta
(A) (U) 2° p., 1ª puerta
(R) (i) 7° p., 6ª puerta
(i) (G) 1° p., 2ª puertra
(O) (i) 1° p., 1ª puerta
bomba especial: 5° p., 1ª bomba

Phase 13

(M) (L) 6° p., 10ª puerta
(A) (U) 6° p., 3ª puerta
(R) (i) 4° p., 6ª puerta
(i) (G) 2° p., 1ª puerta
(O) (i) 6° p., 9ª puerta
bomba especial: 2° p., 1ª bomba

Referencias

p. = piso   p.b. = planta baja

Con las dos fases tratadas en el N° 62 y las cuatro de

Cartas

este número, ya investigamos a fondo las trece primeras fases del juego (no todas tienen letras o bombas escondidas). Nos vemos en otros números. Acuérdense de que todavía sigue en pie que si descubren (o leen en algún lado) por qué, a veces, aparecen muñecos y otras, el martillo especial (cuando hacemos el truco de las bombas).
Antes de despedirme, los sigo alentando a que sigan lanzando PC CD-ROM, con juegos completos y, como hicieron en el último, con otros jueguitos más simples, utilitarios, aplicaciones y demos (estos últimos son los que menos me importan).
Lamentablemente, el juego "Zorro" se cuelga en mi máquina, pero lo pude jugar en lo de un amigo y me gustó (un consejo, traten de que los programitas que incluyan acompañando el juego principal sean nuevos, no como algunos de los que vinieron en el último CD que eran de ¡dos o tres años atrás!
PD: ¡Esperen! Me he dado cuenta de que muchos gamemaníacos, poseedores de un Sega Genesis/Megadrive (o copia) con joypads de 6 botones (entre ellos mi compatriota Hernán Jorge Kralj) no saben para qué sirve realmente el botón MODE, ubicado generalmente en la parte superior derecha del mando de control (pero a veces se encuentra al lado del botón start). Bueno, su verdadera función es la de alternar entre 6 ó 3 botones (o sea, activa o desactiva los botones X, Y, Z). Pero para eso hay que desenchufar el joypad, presionar y mantener presionado el dichoso botón y conectar el pad nuevamente a la consola (sacando y volviendo a sacar el botón, sin apretar otra cosa, vuelve a funcionar como uno de los de 6 botones). Listo, ésa es su función original, aunque en algunos juegos nuevos puede llegar a cumplir otras funciones durante el desarrollo de éste. Por ejemplo, en el Dragon Ball Z, manteniendo presionado este botón y presionando hacia adelante o atrás, el luchador se desplaza corriendo, en un joypad de 3 botones, esto se logra si se presiona dos veces seguidas alguna dirección y se mantiene la segunda vez (en uno de 6 también se puede hacer de esta manera). Verdadero final.

Gabriel Roberto Callegari
Bs. As.

Hola, soy Sergio Fabricio Pereyra, tengo 16 años y tengo un Sega 16 bits. Les cuento que yo llamé a un chico que le publicaron la carta y me encontré con un tipo buenísimo. Yo diría que hagan la sección "Cartas Gamemaníacas" más extensa y que hagan una sección a la que se manden preguntas y alguien las responda.
Bueno, hago un cambio: un truco por un truco.
Yuyu Hakusho: es el mejor juego de lucha, lo recomiendo. Los súper poderes se hacen cuando tenés menos de la mitad de energía vital y cuando tenés llena la barra de poder.
Como los nombres están en japonés, se los doy por orden de izquierda a derecha
1- abajo, adelante, abajo, adelante y A
2- abajo, abajo, abajo, (A y B)
3- igual al anterior y AA
4- Jentay, abajo, adelante, abajo, adelante (A)
5- Kuawara, abajo, abajo, adelante (A)
6- Yusuki, abajo, adelante, abajo, adelante (A)
7 y 10- abajo, adelante, abajo (A)
8 y 9- igual al 6
11- adelante, abajo, adelante, abajo (A)
Quiero un truco para **Samurai Spirits *(Sega)***.
PD: publíquenme la carta porque las otras parece que ni las leyeron, por favor. Aguante Action, River y Sega.

Sergio Pereyra
Bs. As.

Hola, compañeros:
Yo, uno de los lectores, les voy a empezar a dar un súper recopilado de trucos, empezando por ***Family***, luego ***PC***, ***Snes***, ***Game Boy*** y ***Arcade***. En esta carta comienzo con Family.
1 - **Adventure Island I** : en el primer mundo, en la primera etapa, luego de saltar el último precipicio, antes de llegar a la G, debés saltar a la orilla izquierda, para que aparezca un huevo con una "abeja". Este te ayudará cuando pierdas porque al aparecer el mensaje Game Over debés hacer → y luego Start para continuar en el mundo que quedaste.
2 - **Adventure Island II**: en la presentación, debés hacer → ← → ← BABA para elegir etapa.
3 - **Adventure Island III**: en la presentación hacé ↓ ↑ ← → BABA para elegir nivel.
4 - **Arkanoid I**: presioná A + Start (en el juego) para saltar la etapa.
5 - **Arkanoid I**: presioná A + Start (en el juego) para saltar la etapa.
6 - **Arkanoid II**: el mismo truco que el juego anterior.
7 - **Battle City**: presioná los botones A o B para elegir nivel antes de empezar la etapa.
8 - **Battletoads**: presioná ↑ + Start para recargar energía a los dos jugadores.
9 - **Battletoads and Double Dragon**: presioná U + A + B y luego elegí personaje, para poder tener más vidas.
10 - **Chip and Dale**; presioná ↑ + Start para recargar la energía.
11 - **Chip and Dale II**: presioná ↑ + Start para recargar la energía.
12 - **Contra**: presioná ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B, A, Start y si es para los dos jugadores antes de Start presioná Select.
13 - **Super Contra**: presioná → ← ↓ ↑ A B Select Start para obtener 10 vidas.
Si presionás A, B y Start al mismo tiempo obtendrás los Sound Test.
14 - **Double Dragon II**: presioná Select + A para saltar la etapa y Select + B para eliminar a los enemigos.
15 - **Eliminator Boat Duel**: antes de largar debés hacer que, en el modo dos jugadores, el otro jugador salga antes para que te den $2.000.
16 - **Flintstones**: presioná ↑ + Start para recargar tu energía.
Este truco sólo funciona en algunos cartuchos (no sé si sea truco), cuando aparece la pantalla con Pedro en la que debés empezar a jugar aparece en la parte de abajo de la pantalla el año 1995 y un número al lado que hará que cambie el primer basket, el de la derecha del mapa. Si elegís el número 1 (uno) todo seguirá igual, si elegís el 2 (dos) jugarás en la selva (rescatás a Pablo), si elegís el 3 (tres) jugarás en la ciudad (rescatás a Vilma), si elegís el 4 (cuatro) aparecen en la ciudad, pero en la cueva y si elegís el 5 (cinco) aparecés en el castillo.
17 - **Garfield**: luego de que perdiste debés hacer A y luego presionar Start para continuar en la etapa que perdiste.
18 - **Ghost-n Goblins**: si le disparás a las tumbas que están inclinadas hacia la derecha, varias veces, aparecerá un demonio que te convertirá en sapo.
Para poder derrotar al primer jefe debés dispararle primero al pájaro cuando venga volando y luego prepararte para el jefe. Lo que debés hacer es fácil, disparale todo lo que puedas cuando todavía está sentado, luego corré hacia la tumba de atrás y agachate entre la tumba y el demonio, luego parate y corré a la derecha hasta que el demonio guarde sus alas, aprovechá y disparale. Si es necesario repetí la jugada. No te aflijas si perdés la armadura porque...
Si perdiste la armadura, lo que debés hacer es saltar al otro lado del lago y más o menos a dos cuerpos de la orilla agachate y dispará, luego saltá y aparecerá una armadura, cayendo, más adelante.
Ghost Busters II: en la presentación mientras "pegajoso" vuela hacia la pantalla presioná A + B en el control y luego Start, ahí podrás elegir el nivel de dificultad y los sound-test. Al elegir tu casa fantasía, también podrás elegir a "Yanin".
20 - **Gradius**: para elegir un súper disparo, debés matar a los enemigos que te dan un poder ✻ y tomá seis de ellas, para que el indicador marque el signo de interrogación, luego tomá la séptima cápsula y cuando el cuarto dígito de tu puntaje sea cero presioná el botón A y podrás disparar a súper velocidad.

Gamemaníacas

Para poder obtener un bonus de 10.000 pts. debés tomar las seis cápsulas y cuando el dígito de los miles sea 5 tomá la séptima. Antes de empezar a jugar debés presionar ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A + Start y al comenzar el juego tendrás algunos poderes.

21 - **Ice Climber**: presioná ↑ o ↓ para elegir etapas antes de empezar a jugar.

22 - **Infiltrator:** poné el password bomb para elegir etapas.

23 - **Jurassic Park**: presioná select para saltar la etapa en algunos cartuchos registrados.

24 - **Life Force**: presioná ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A B A y Start antes de empezar a jugar.

25 - **Lode Runner**: presioná select para elegir etapa en el juego.

26 - **Lode Runner II**: presioná select para elegir etapa.

27 - **Macross**: si reventás a tiros los ítems obtendrás un minuto de invencibilidad.

28 - **Mario Bros**: para poder continuar donde quedaste presioná A y luego Start cuando aparezca Game Over.
En la etapa 1-2, llegando al final, en el tubo final, debés romper el penúltimo y antepenúltimo bloque del techo. Luego date vuelta, agachate y saltá hacia el lado derecho, hasta que atravieses la pared, entrá en el primer tubo y entrarás al mundo 0-1.
Para poder elegir nivel, debés presionar A o B.
Ahora puedes elegir el 1-7 ó 0-4. ¿Cómo? Fácil si perdiste en el 0-1 presioná el botón A hasta llegar al número tres 1-3. Luego dejá presionado el botón y aparecerá 1-4, no importa si ponés otro número, luego sin dejar de presionar el botón presioná Start. Lo mismo con cualquier otro mundo, ¡ojo! aparece el mundo 1-4 pero jugarás en el 1-1.

29 - **Mario Bros 3**: cuando estés jugando en el mapa del juego, presioná B y luego select varias veces.
Con el traje de rana podés entrar en tubos que antes no podías.

30 - **Milk Nuts**: presioná select para saltar la etapa.

31 - **Operation Wolf**: en la pantalla de elección de etapas, en el control II presioná ↗ para ir a otra etapa.

32 - **Rainbow Island**: poné pausa y presioná select, luego sacá pausa y serás invisible.

36 - **School Fighter**: presioná A o B para cambiar de nivel de dificultad.

37 - **Small Mario**: presioná ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B, A, B, A, select y start para ver la presentación del nivel.

38 - **Star Wars**: en algunas escenas, podrás elegir a el Gral. Zenobi, él te llenará la energía cuando la tengas baja. Ojo, pero sólo por un determinado tiempo.

39 - **Street Fighter III**: presioná ↑ + Start para quitarle la energía a tu oponente.
Si hacés el truco cuando mataste al enemigo, él se parará y se traba el juego.
Y si lo hacés cuando matás a Guile comenzará a subir y bajar.

Es bastante, ¿no lo creen?, pero todavía no termino. Ahora empiezan los passwords.

a) **Batman, Return of the Joker**

1-1: LPRZ 4-1: GNXF
1-2: MDRR 4-2: WBZT
2-1: NMLL 5-1: QGVN
2-2: NWKL 5-2: KHCN
3-1: LGZQ 6-1: FFHG
3-2: GPTW 6-2: CKQG
Final: GPZT

b) **Bugs Bunny Crazy Castle**

2) SZWS, 3) ZS2S, 4) ZZPS, 5) SW3S, 6) SXES, 7) ZW4S, 8) ZXGS, 9) WSRS, 10) WZFS, 11) XSJS, 12) XZKS, 13) WWMS, 14) WXCS, 15) XWAS, 16) YXOS, 17) SZSZ, 18) STWZ, 19) Z22Z, 20) ZTPZ, 21) SP3Z, 22) SYEZ, 23) ZP4Z, 24) ZY9Z, 25) W2RZ, 26) WTFZ, 27) XZJZ, 28) XTKZ, 29) WPMZ, 30) WYCZ, 31) XPAZ, 32) XYOZ, 33) 2SSW, 34) 27WW, 35) TS2W, 36) TZPW, 37) 2W5W, 38) 2XEW, 39) TW4W, 40) TX9W, 41) PSRW, 42) PZFW, 43) YSJW, 44) YZKW, 45) PWMW, 46) PXCW, 47) YWAW, 48) YXOW, 49) 22SX, 50) 2TWX, 51) T22X, 52) TTPX, 53 2P3X, 54) 2YEX, 55) TP4X, 56) TY9Y, 57) P2RX, 58) PTFX, 59) Y2JX. Final: YTKX.

Los passwords que están subrayados son los que tienen etapas escondidas, deben agarrar la zanahoria con el signo prohibido.

c) **Gargoyle Quest II**

00400041 - 6021002
40404061 - 7152017
40504061 - 8303428
55645604 - 8344438
69798955 - 9465549
69797945 - 9505559

d) **Gremmlins 2**

1-1) GBQK, 1-2) BVKF, 2-1) DXNH, 2-2) CGMW, 3-1) NJTD, 3-2) ZFPJ, 4-1) SHMC, 4-2) VLBB, 5-1) NXRD

e) **Lickle**

nivel easy	nivel normal
4WHB (primeras etapas)	1SEK (primeras etapas
1: AK50	1: 4H1A
2: KOOH	2: SONN
3: VKRA	3: XJPP
4: LFB5	4: SAMM
5: MIST	5: 4WDH
6: BITP	6: ERIF
7: G0W4	7: B3WH
8: CLUX	8: ELIF

5555 (el último castillo)

f) **Little Samson**

?2KC (primeras etapas)
1: BN&S
2: 5JSQ &&&& (último castillo)
3: 1NWB
4: PHC& # ruta escondida: NSGK
5: CLZT
6: J62?
7: dP03

g) **Prince of Persia**

Niveles

2: 28732535	8: 00730425
3: 96473444	9: 74418638
4: 20776636	10: 31015113
5: 06671031	11: 33137729
6: 85414748	12: 78572658
7: 64285637	13: 43355023

14: 66547023

h) **Rock Man 2**:

a) con metal man muerto: A-3, B-1, B-2, C-2, C-5, D-1, D-4, E-2, E-2, E-4.
b) con Bubble man muerto: D-1, D-5, E-2, E-5, A-1, B-5, C-4, D-2.
c) con Wood man muerto: A-1, C-4, D-1, D-2, D-3, D-5, E-2, E-4, E-5
d) con Airman muerto: A-1, C-4, D-1, D-3, D-5, E-2, E-3, E-4, E-5.
e) con Flash man muerto: A-2, B-1, C-2, C-5, D-2, D-4, E-1, E-3, E-4.
f) con Crash man muerto: A-3, B-2, C-3, D-1, D-2, D-3, D-5, E-5, E-2.
g) con Heat man muerto: A-1, B-2, C-1, C-4, C-5, D-1, D-3, E-4, E-5.
h) con Quick man muerto: A-2, B-1, B-3, B-5, C-2, D-1, D-2, D-4, E-4.

Si presionás A+B y luego elegís el enemigo, aparecerán pájaros en vuelo.

Por fin terminé con mi carta, espero les guste y perdón por lo extensa.

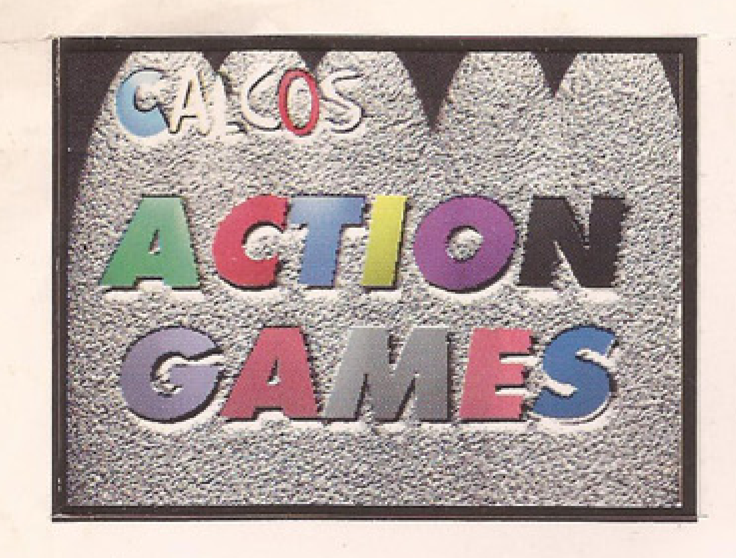
Good bye

Angel González
Gral. Roca - Río Negro



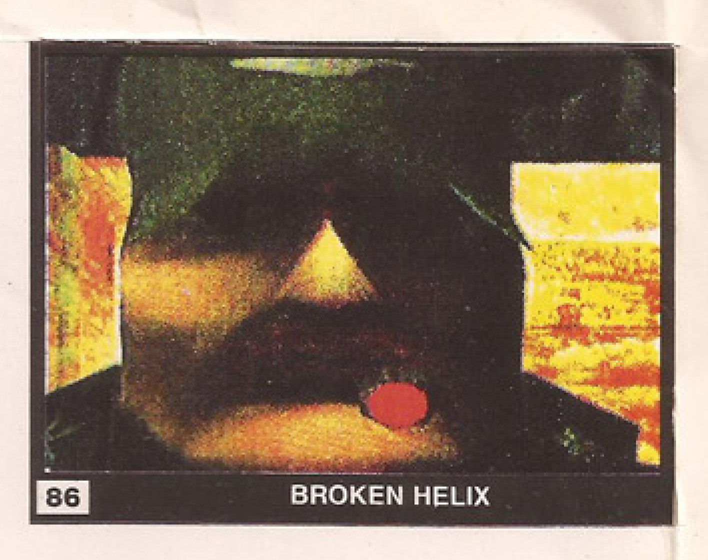


MULTIMEDIA
St.Eloi





85 ART OF FIGHTING



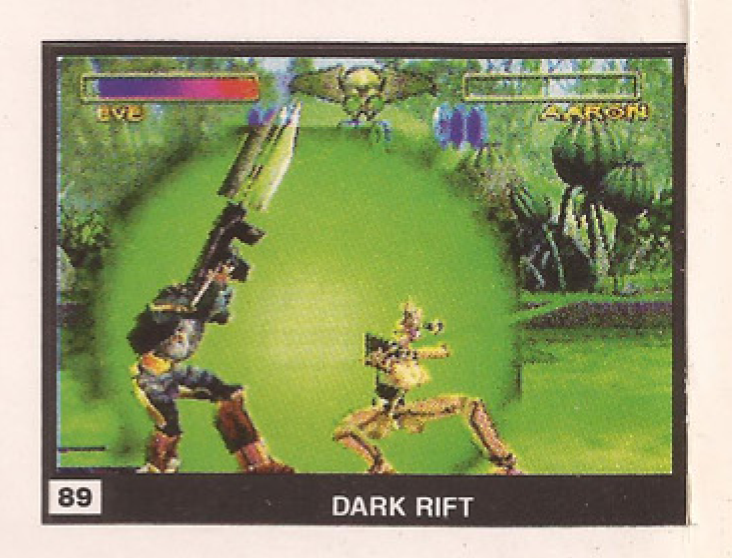
86 BROKEN HELIX



87 CARMEN SANDIEGO



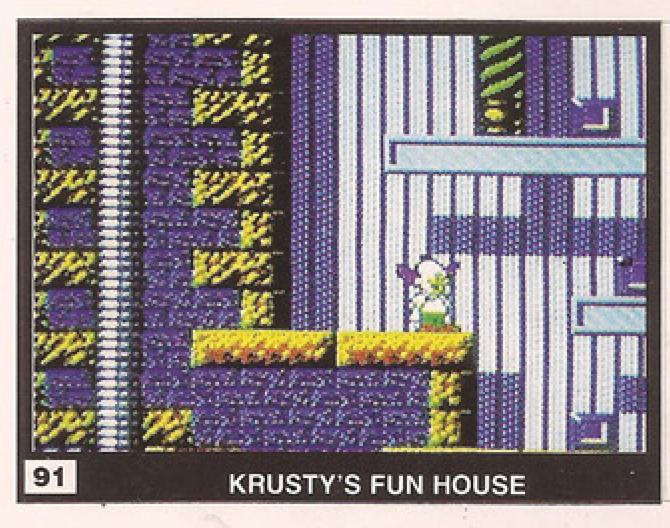
88 CASTLEVANIA X



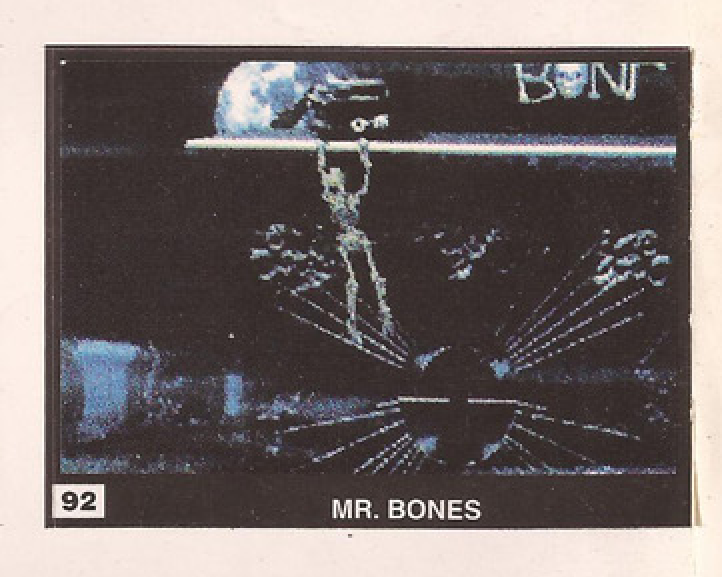
89 DARK RIFT



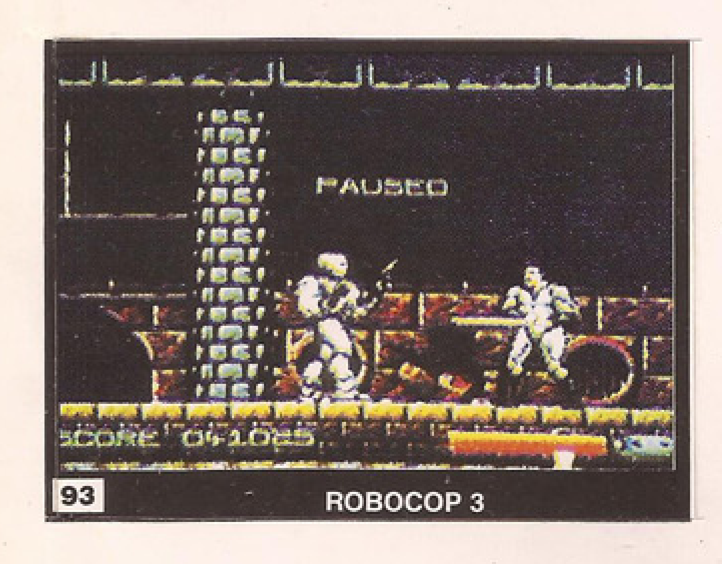
90 HOMBRE ARAÑA



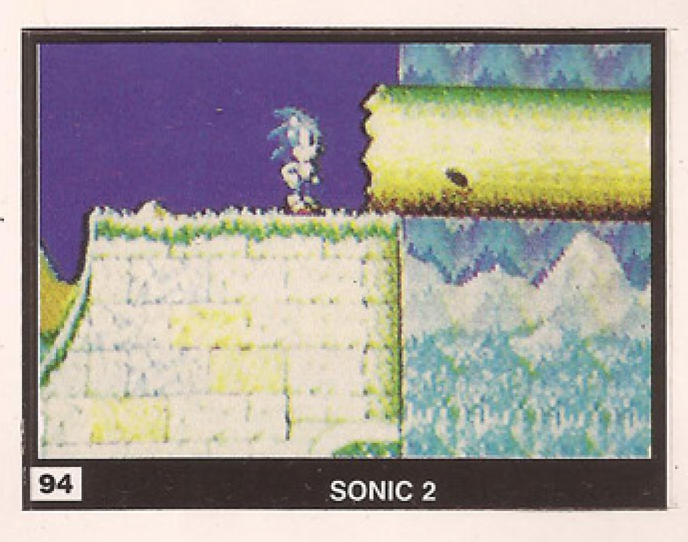
91 KRUSTY'S FUN HOUSE



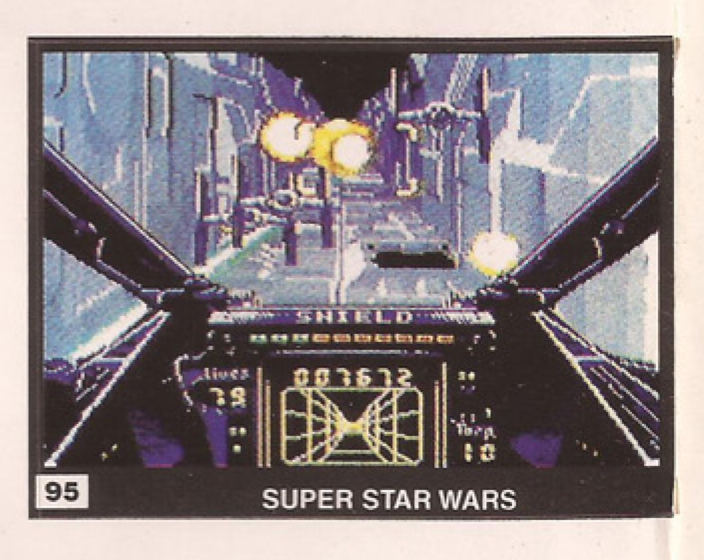
92 MR. BONES



93 ROBOCOP 3



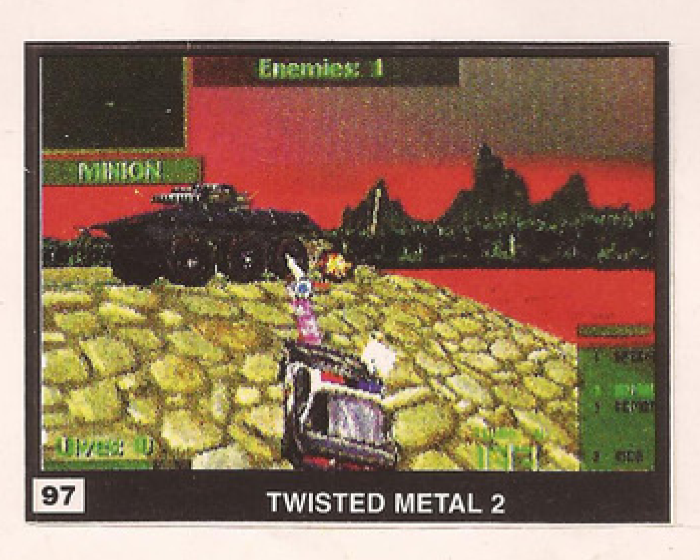
94 SONIC 2



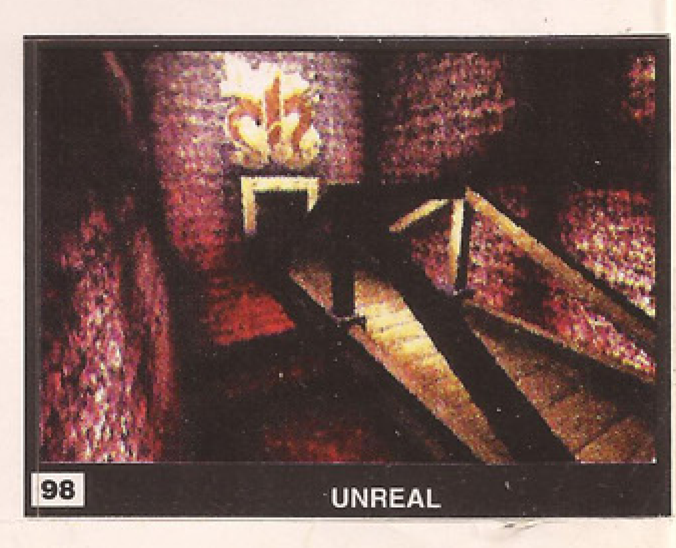
95 SUPER STAR WARS



96 TOBAL NO.1



97 TWISTED METAL 2



98 UNREAL

